2 CD

CLICK!

NR 4/2004



7.90 zł (w tym 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

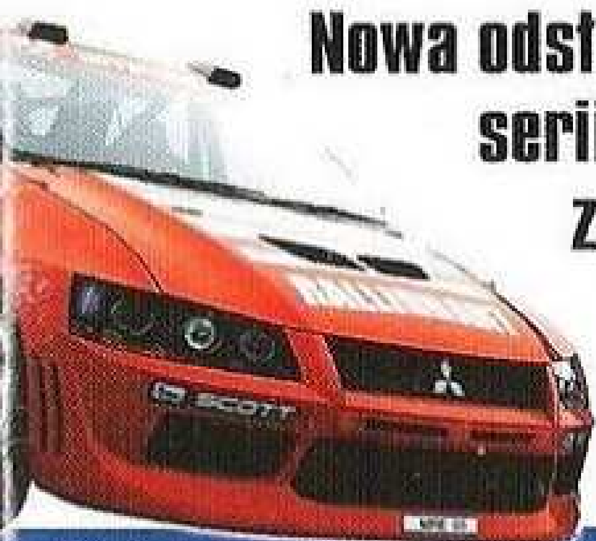
DELTA FORCE 2

Oto czas próby! Nie ociągaj się, tylko wskakuj w mundur, łap za karabin i... dokop wrogom USA

Deus Ex 2

Przed walką wymień sobie oczy. Przydadzą się też nowe nogi. Oto świat przyszłości...

Colin McRae Rally 04



Nowa odsłona słynnej serii ma ponoć zmyć plamę, jaką była część 3

Silent Storm

Strategia zbierająca w Europie i w USA świetne oceny zawitała wreszcie nad Wisłę!

Schizm 2



Jedna z najlepszych polskich produkcji ostatnich lat powraca do nas, oferując nowe przygody i rewelacyjną oprawę graficzną

ROME TOTAL WAR

Nowy wymiar wojny

Battlefield: Vietnam

Dla żołnierzy USA wietnamska dżungla była prawdziwym piekłem. Jednak gracze odniosą wrażenie, że trafili do nieba...

w numerze

Zapowiedzi



Gdy już nadejdzie, ta gra rozwali cię na atomy! Oddasz ostatnie 5 groszy, byle tylko ją mieć

Temat numeru

Recenzje



Dzięki tej grze każdy chętny gracz będzie miał okazję śnić o ślimaku pełznącym po krawędzi brzytwy...



Długo oczekiwany DEUX EX 2 wreszcie trafił na półki sklepowe. Czy warto było na niego czekać?

Poradniki

Nie tylko gry

Witajcie

Podglądactwo oraz przypisywanie sobie cudzych pomysłów jest jedną z głównych sił napędowych tego świata. Tak na dobrą sprawę, nie liczy się, kto pierwszy coś wymyślił, ale... kto to opatentował albo odpowiednio zareklamował. Zresztą przykładów na to nie trzeba szukać daleko, wystarczy spojrzeć na ostatnie działania kilku dużych firm komputerowych. Niedługo opatentowane zostanie kliknięcie myszką albo skróty do aplikacji na desktopie...

Na szczęście my możemy z czystym sumieniem stwierdzić, iż CLICK! nie bawi się w podglądactwo oraz ściąganie cudzych pomysłów. Od pierwszej do ostatniej stroniczki jesteśmy oryginalni – każdy layout i każda recenzja powstaje specjalnie dla naszych czytelników. Tym bardziej miło nam jest dowiadywać się, że doceniacie te starania, czego wyraz dajecie w mailach oraz listach.

Dobrej zabawy życzy redakcja!



Czy to ptak? Czy to samolot? Nie! To panopek z gry SILENT STORM! (Nie pytajcie skąd się wziął)



Wygląda na to, że seria Colina znów jest w formie po wpadce z 3 częścią











Nokia 3510i



Samsung C100



Nokia 3410



Do gry POPaki!

Tylko teraz! Kup Zestaw POP z telefonem z limitowanej serii Java, a otrzymasz całkowicie gratis karnet z 6 grami Java. Jeśli masz już telefon, a brakuje Ci numeru, wybierz StartPOPa, a dostaniesz w prezencie mini karnet z 2 grami Java. To nie wszystko - w POPie SMSy masz tanie jak barszcz - tylko 16 gr netto (20 gr z VAT), a rozmawiać możesz już za 24 gr netto (29 gr z VAT)!!! To najlepsza oferta jaką widziałeś! Nie zwlekaj więc, pędź po POPa i bierz Javę w swoje ręce!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

Informacja Handlowa: 0 801 234 567; Koszt połączenia: Jednostka taryfikacyjna wg cennika TP S.A.; www.idea.pl



Łączy Cię z ludźmi

pełna wersja

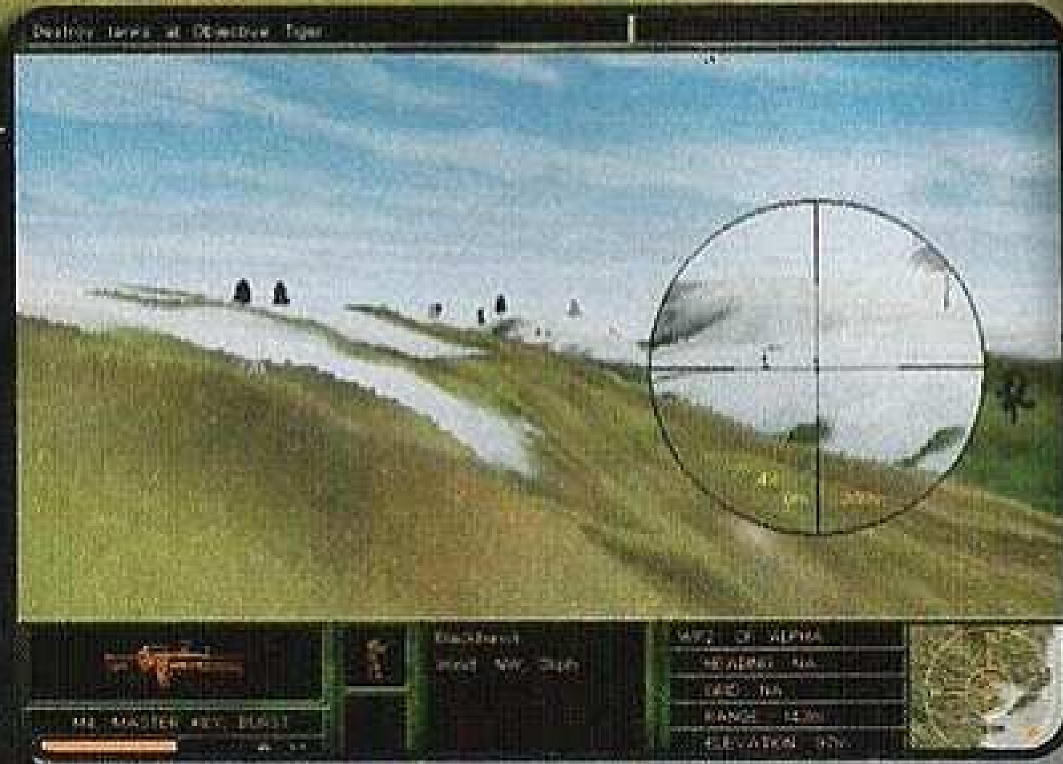
Delta Force 2

W 1990 roku Aaron Norris nakręcił film „Delta Force 2", w roli głównej obsadzając swego brajdaka o imieniu Chuck. Czternaście lat później grę pod tym samym tytułem podarował polskim czytelnikom miesięcznik Click! Ci przyjęli dar z wdzięcznością i przez następny miesiąc mordowali parszywych terrorystów w pagórkowatym, vokselowym krajobrazie generowanym przez ich superszybkie komputery.

Voksele budziły niegdyś wielkie emocje. W czasach pierwszych akceleratorów graficznych firma Novalogic uparcie lansowała technologię generowania takich właśnie trójwymiarowych pikseli. Wyglądały one całkiem przyzwoicie, lecz niesamowicie obciążały procesory. Dziś, w dobie szybkich Celeronów i armat pokroju Radeona 9700, owe „system requirements" nie robią już na nikim wrażenia. Za to widok zboża porastającego afrykańskie równiny wciąż miło łechcze wpatrzone w monitor oczka.

Nie czas jednak na czcze gadanie, kiedy wróg czeka! Do broni, towarzysze broni! Czeka was DELTA FORCE 2, taktyczna strzelanina FPP symulująca działania operacyjnych członków słynnych oddziałów Delta Force. Nie wiadomo, skąd wzięła się nazwa programu – być może ze względu na przypominający deltę trójkąt Afryka – Bliski Wschód – Rosja, po którym szlajają się główni bohaterowie. Fani modów, rozszerzeń i dodatków proszeni są o przejście do bazy terenowej zlokalizowanej w placówce http://www.levels4you.com/sections/deltaforce2/. Wróg zrzucił tam całą masę map, misji, narzędzi i poradników. Przejąć, zlikwidować, odmaszerować!





AirStrike 3D PL

wersja demo



W tym helikopterze mieści się więcej rakiet niż we wszystkich bunkrach Saddama Husajna... Gra jest dość tradycyjną strzelanką, przypominającą automatowe hiciory sprzed kilkunastu lat. Oczywiście wygląda dużo lepiej, ale zasady wciąż są takie same – leć w górę i wal do wszystkiego, co się rusza!

HamsterBall

wersja demo

Chomiki to takie małe, głupiutkie stworzonka, które uwielbiają biegać w tzw. karuzelach. W tej grze miejsce karuzeli zajęła szklana kulka, którą trza dochomiczyć do wyjścia. Niestety jest krucha i porusza się dość bezwładnie...



Castle Strike

wersja demo



Wieki temu rycerstwo wałęsało się znudzone po wsiach i lasach. Nie miało co robić z wolnym czasem (chłopi pozajmowali wszystkie miejsca pracy, a gier komputerowych nie było), więc napadało się wzajemnie i prowadziło krwawe wojny. W tej grze przekonasz się, że obleganie zamków było ciekawsze od COUNTER-STRIKE.

Hidden & Dangerous 2

wersja demo



Wojna? Co to dla mnie... przejmuję dowództwo nad niewielkim oddziałem i ruszam do boju. Przedzieram się przez kilka pokoi zniszczonego bombami budynku i wychodzę na ulicę. Zdejmuje mnie snajper. Spoko, to tylko gra. W rzeczywistości to ja bym go rozwalił...

Unreal Tournament 2004

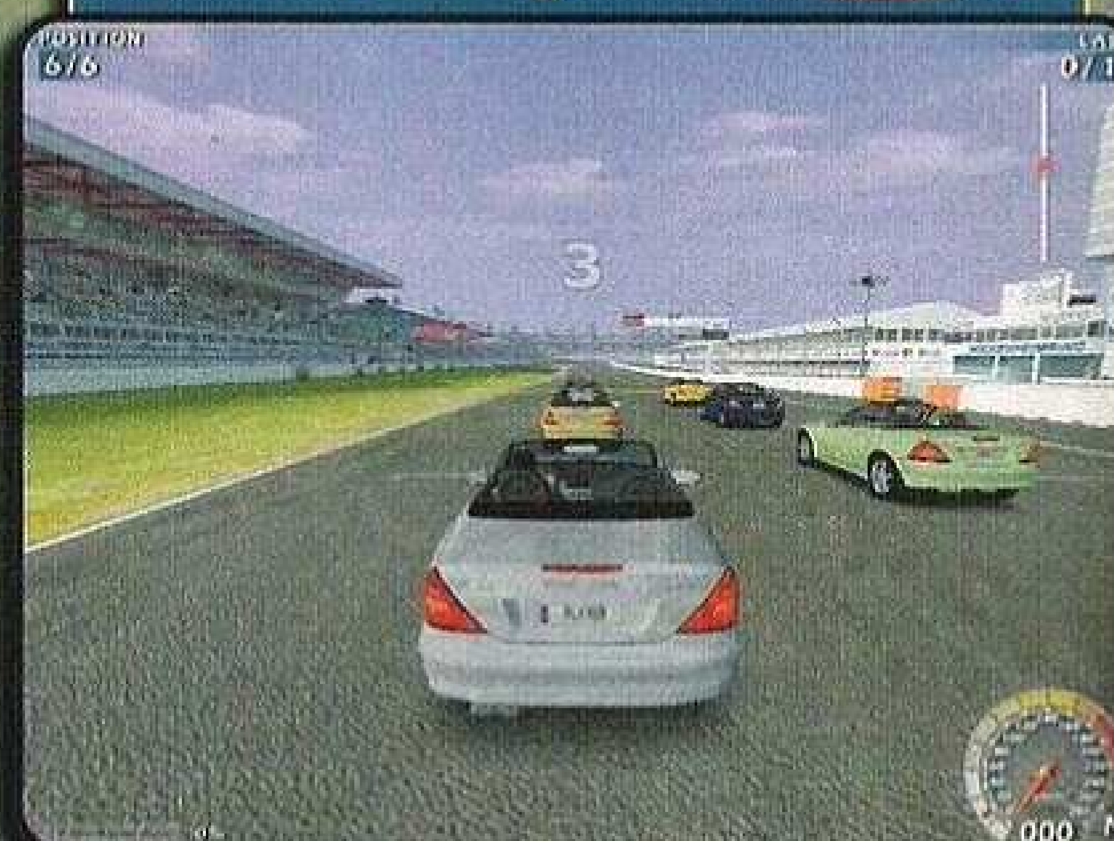
wersja demo

Wielki hicior! Nowe tryby, nowe bronie, nowe mapki, różnorakie pojazdy do wykorzystania. Frogger znów będzie kwękał, że nas zwolni... jak mu nie damy wygrać...



World Racing

wersja demo



Zręcznościowe wyścigi samochodowe z nieco plastikową oprawą graficzną i uproszczonym modelem jazdy. W niektórych krajach gra ukazała się z przedrostkiem MERCEDES BENZ. A w Polsce? Jak na razie, nie ukazała się w ogóle...

! Gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Ewentualne problemy z uruchomieniem gier mogą wynikać z nieprawidłowej konfiguracji PC, złego działania sterowników karty graficznej lub DirectX. Przypominamy, że DirectX musi być zawsze instalowany jako ostatni!





CZY KIEDYŚ NASTANIE POKÓJ I SZCZĘŚCIE?

W Final Fantasy X-2 przez Świat Spiry przetacza się podmuch zmian, niosący ze sobą nowe niebezpieczeństwa, pośród których, nie wiadomo gdzie, przyjaciel wciąż czeka na ratunek...

- Wkrocz w nieliniową fabułę, na którą składa się wiele niezależnych misji.
- Zmieniaj styl walki w ogniu bitwy, korzystając z systemu kostiumów (Dressspheres).
- Wykorzystaj system aktywnego czasu bitwy ATB (Active Time Battle), który sprawia, że walka dostarcza niespotykanych dotąd emocji.
- Odkryj różnorodne zakończenia, misje dodatkowe oraz wiele minigier, dzięki którym przygoda trwa nadal.



www.ffx2-europe.com



PlayStation 2

POZNAJ PRAWDĘ, KTÓRA KRYJE SIĘ ZA HISTORIĄ YUNY.

TRUE CRIME
STREETS OF LA™

Pościgi, wschodnie sztuki walki, strzelaniny... niebawem będziesz mógł zakosztować życia policjanta

TRUE CRIME: STREETS OF L.A., po zrobieniu kariery na konsolowym rynku, nareszcie trafi na pecety – aż dziw, że tak długo kazano nam czekać. Jako usprawiedliwienie należy potraktować fakt, iż pecetowa odsłona nie jest zwyczajną konwersją oryginału. Autorzy dołożyli starań, by jeszcze bardziej poprawić grywalność tytułu. W jaki sposób? Poprzez wprowadzenie rozbudowanego trybu Multiplayer!

Gwoli przypomnienia, TC to gra akcji – ambitne połączenie wschodnich sztuk walki, ulicznych pościgów oraz łapania przestępców. Historia rozgrywa się w Los Angeles, gdzie Nick Kang, brutalny, acz niezwykle skuteczny policjant z LAPD, próbuje zniszczyć rosyjską mafię oraz chińską triadę.

Wersja PC ma zachować wszystkie cechy oryginału. Dodatkowo, dorzucono do niej szereg udogodnień. Największą niespodzianką jest opcja Multiplayer, obsługująca do 4 graczy jednocześnie przez sieć lokalną bądź Internet. Na pierwszy rzut oka nie jest to zawrotna liczba uczestników – przecież niektóre gry obsługują dziesiątki, setki, a nawet tysiące osób! Jednak akcja TC jest wyjątkowo złożona.

Gra oferuje 5 odmiennych trybów rozgrywki dla wielu graczy. Pierwszy to wyścigi uliczne wykonane w stylu „Szybcy i wściekli". Obok kilku predefiniowanych etapów, możesz skorzystać z własnej wyobraźni i zaprojektować unikalną trasę. Sam decydujesz, gdzie postawić punkty kontrolne, czy przechodnie mają wałęsać się po ulicach, i najważniejsze, czy można używać broni palnej.

Druga opcja to Dojo Master, czyli esencja filmów kung-fu. Interesujące jest, iż uczestnicy mogą dowolnie podzielić się na drużyny: jeden na jednego, dwóch na dwóch, jeden kontra reszta – jak tylko zechcesz.

Trzeci wybór to Battle Master. Tryb ten opiera się na tych samych regułach co Dojo Master, tyle tylko, że tutaj bitwa odbywa się z użyciem broni palnej. Co więcej, postrzelać można sobie nawet w budynkach! Wygrywa ten, kto zdoła ustać na własnych nogach.

Czwarta forma rozgrywki to The Beat. Polega ona na złapaniu jak największej ilości przestępców bądź uniknięciu złamania prawa. Każdy uczestnik musi zmieścić się w określonym czasie, a całość rozgrywa się jednocześnie. Przypomina to trochę polowanie na króliki – kto pierwszy, ten lepszy.

Ostatnia opcja przywołuje na myśl film „Ścigany" z Harrisonem Fordem w roli głównej. Jeden z graczy wciela się w przestępcę i ucieka przed pozostałą trójką policjantów. Podczas ucieczki możesz do woli kraść samochody, napadać na przechodniów oraz czynić zamęt na ulicach L.A.

Pamiętając o użytkownikach myszki i klawiatury, autorzy przygotowują specjalne sterowanie – całkiem inne niż w odmianie konsolowej. Automatyczne celowanie odchodzi do lamusa. Sam będziesz musiał mierzyć do bandziorów, korzystając z myszki, a w tym czasie poruszać się za pomocą klawiatury. Dla początkujących ma pozostać drobna pomoc przy celowaniu do przestępców.

Z małych rzeczy – powinien ucieszyć cię fakt, iż pecetowa odsłona TC prezentuje 3 nowe bronie: wyrzutnię rakiet, kuszę oraz sportowy kij bejsbolowy. Co ciekawe, nowy sprzęt za wyjątkiem kija będzie miały opcję dualnego używania – po jednej sztuce do każdej ręki.

Ścieżka dźwiękowa TC już w wersji konsolowej składała się aż z 50 utworów, głównie hip-hopowych oraz rapowych wykonawców z Zachodniego Wybrzeża, jak Westside Connection, E-40, Ice-T, Boo Yaa, Tribe i wielu innych. Autorzy postanowili dołożyć jeszcze 30 kawałków, tym razem trochę rockowego bitu oraz techno. I bardzo dobrze, gdyż nie wszyscy muszą lubić „przegadaną" muzykę.

Spójrzmy prawdzie w oczy – jeśli bawiłeś się już w TC na konsoli, jedynie Multiplayer może cię przekonać do zakupu wersji na PC. Wyraźnie widać, iż autorzy przewidzieli to, dlatego serwują ten tryb aż w pięciu smakach. Przestępcze rozgrywki na ulicach Los Angeles z pewnością wciągną wielu. Teraz już należy tylko czekać – gra ma ukazać się w maju bieżącego roku.

Miasto jak żywe

Los Angeles, czyli Miasto Aniołów, w którym toczy się akcja TRUE CRIME, programiści zaprojektowali na podstawie jego rzeczywistego wyglądu. Podczas prac posiłkowano się zdjęciami satelitarnymi, fotografowano fronty sklepów i znanych budowli, odtworzono nawet układ i nazwy ulic.

Podobno wybór Los Angeles na miejsce akcji TC nie był przypadkowy. Liczba aresztowań, według rocznego raportu LAPD, wzrosła w 2003 roku o 10.9 % i wyniosła 138913. Muszę przyznać, iż są to zatrważające wyniki – aż chce się grać i wyrywać chwasty.

Źródło: http://www.lapdonline.org/

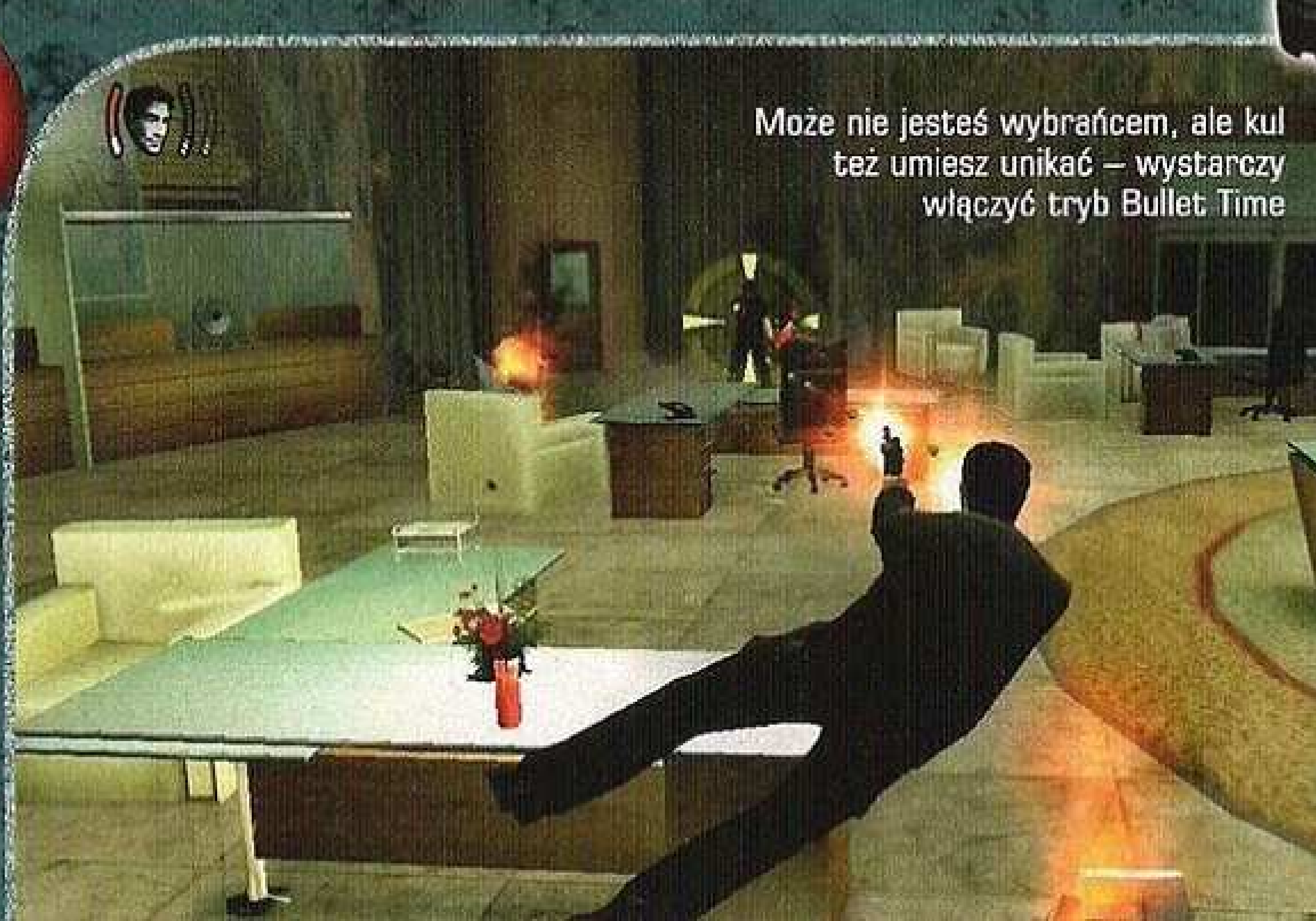


True Crime: Streets of L.A.
Akcja



- Luxoflux / LEM
- www.truecrimela.com
- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer
- **Premiera:** maj 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox, GCN

TRUE CRIME nadciąga w wydaniu PC. Nareszcie będziesz mógł tropić przestępców razem z kolegami gliniarzami. **Jeśli jeszcze nie miałeś styczności z TC, szykuj się na soczysty kawał akcji**



Może nie jesteś wybrańcem, ale kul też umiesz unikać – wystarczy włączyć tryb Bullet Time

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

SAGA BALDUR'S GATE

UNIKALNA EDYCJA DVD

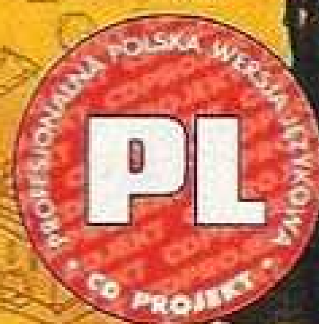


W SPRZEDAŻY OD 18 MARCA!

Saga Baldur's Gate unikalna edycja DVD zawiera:

- grę Baldur's Gate
- dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy
- grę Baldur's Gate II
- dodatek Tron Bhaala
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, mapy, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową





59,99 PLN

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



59,99 PLN



SAGA Fallout

W sklepach od kwietnia



59,99 PLN



SAGA Icewind Dale

W sklepach od maja

Zabójcy nie możesz zabić ani zatrzymać. Jest jak duch. Zazwyczaj czai się w cieniu, ale kiedy zaczyna pracować, jest przerażająco skuteczny

HITMAN CONTRACTS

Zabójca w pułapce własnego umysłu. Chcesz dowiedzieć się, co kryje mózg łysego? A może on nie ma mózgu?

Pomimo krótkiego stażu pracy, płatny morderca o kryptonimie 47 stał się już pełnoprawną gwiazdą. Dwie poprzednie produkcje z jego udziałem zostały przyjęte entuzjastycznie, zaś specjaliści z IO Interactive wydają właśnie miliony dolarów na opracowanie kolejnej, efektownej gry. Gry o zabijaniu.

Nowy HITMAN będzie prawdopodobnie typowym sequelem. Wprawdzie nie należy spodziewać się rewolucji, ale garść nowych rozwiązań i pomysłów, które pojawią się w CONTRACTS, powinna rozgrzać serca wszystkich fanów gry. Tym razem do zalet programu zaliczysz: bardziej rozbudowane poziomy, kod graficzny po generalnym liftingu oraz gameplay, który ma być wzorowym reprezentantem stylu proponowanego przez SPLINTER CELL czy serię MGS. Jeżeli obietnice autorów z IO Interactive spełnią się, HITMAN: CONTRACTS będzie najbardziej „kinowym" doświadczeniem, jakiego kiedykolwiek doświadczyli pecetowcy. Obiecanki-cacanki?

Podobnie jak w przypadku THE FALL OF MAX PAYNE, znaczna część fabuły opierać się będzie na wspomnieniach bohatera. W CONTRACTS przypomnisz sobie wszystkie te rzeczy, które agent 47 stara się od dawna zapomnieć. Można się oczywiście zżymać – no bo po co wyskakiwać z takimi rzeczami, jak wspomnienia czy pamięć w grze typu HITMAN? Jestem jednak przekonany, że poniższe słowa rozwieją dalsze wątpliwości. Gdy po raz pierwszy zobaczysz Hitmana w CONTRACTS, nie będzie on w najwyższej formie – zamknięty w hotelowym pokoju, broczący krwią, znajdzie wreszcie czas, aby wsłuchać się w siebie. Pomiędzy kolejnymi dawkami środków przeciwbólowych przed oczami staną mu dawne morderstwa, przelana krew... Podczas gry odbędziesz zatem krótką wycieczkę po najmroczniejszych zakątkach Rosji, Holandii, Francji, Chin oraz Wielkiej Brytanii. Słowem – odwiedzisz miejsca, w których Hitman miał już okazję wykonywać jakieś „zlecenia".

Tym, co najbardziej rzuca się w oczy w przypadku CONTRACTS, jest ponury klimat rozgrywki. Mam wrażenie, że czekająca cię nowa odsłona przygód mordercy będzie zdecydowanie najmroczniejszą ze wszystkich, z jakimi miałeś dotychczas do czynienia. Potwierdzeniem tego jest popisowy poziom gry – rzeźnia – gdzie makabra pojawia się dosłownie na każdym kroku. Z haków zwisają umęczone zwierzęta, a wiele pracujących maszyn (jak chociażby straszliwe urządzenie do siekania mięsa) może zostać wykorzystanych do efektownego pozbawienia przeciwników życia. Zresztą, wystarczy spojrzeć na obrazki – ta gra nie jest przeznaczona dla ludzi o słabych nerwach. No, ale w końcu nie jest też tak, że każdy może zostać zabójcą!

Autorzy obiecują znacznie większą, aniżeli w przypadku poprzednich edycji gry, „otwartość" poziomów. Dzięki temu gra ma stać się bardziej przyjazna dla początkujących użytkowników. Z drugiej strony, umożliwi bardziej zaawansowanym mordercom przeprowadzanie nader skomplikowanych operacji (możesz ten termin zastosować do misji, w której jednym wciśnięciem guzika poślesz na dno atomowy okręt podwodny z kompletem załogi). Co zaś się tyczy nowych środków eksterminacji – nie wiadomo jeszcze zbyt wiele. Jasne jest jedynie to, że wśród nowych broni znajdą się: hak rzeźniczy i puchowa poduszka, niezbędna do cichego duszenia wrogów. Można jednak podejrzewać, że autorzy – tak jak w poprzednich częściach – ograniczą się do standardowego arsenału. Tak czy inaczej, do momentu premiery musisz wierzyć autorom, że w CONTRACTS nowe bronie... po prostu będą. Podczas przebierania się w obce mundury, możliwe będzie także zakrywanie twarzy, co spowoduje, że zmiany ubioru staną się znacznie bardziej użyteczne.

Mówi się też, że w CONTRACTS gracze nie będą w stanie odróżnić obszaru faktycznej rozgrywki od pustych dekoracji. Wszystko to dzięki użyciu filtrów i specjalnych bajerów, których zastosowanie stało się możliwe wraz z pojawieniem się dziewiątej wersji DirectX. Mam tylko nadzieję, że oszałamiająca grafika nie przyćmi skomplikowanej rozgrywki...

Poczywaj w pokoju

Porywająca ścieżka dźwiękowa jest jedną z wielu zalet serii HITMAN. Skomponował ją niejaki Jasper Kyd – bodaj pierwszy, któremu na potrzeby gry udało się zaangażować Chór Węgierskiego Radia. Miłośnicy twórczości Kyda powinni być zadowoleni, albowiem ich ulubiony artysta zajął się także przygotowaniem muzyki do najnowszej odsłony przygód agenta 47. Jak twierdzi sam kompozytor, tym razem możemy spodziewać się dzieła znacznie bardziej rozbudowanego. Ekstra!

HITMAN: CONTRACTS obfitować będzie w krawe, wręcz niesmaczne sceny. Jak dla mnie bomba!

Na obrazku możesz podziwiać fachowe rozpłatanie gardła. Fajne, nie?

Hitman Contracts

TPP

- IO Interactive / Cenega Polska
- www.hitmancontracts.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC

Kolejna odsłona bardzo udanej serii. Lepsza grafika, więcej sposobów na pozbawienie kogoś życia. Niby standard, ale trudno się nie ekscytować

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

METALHEART
REPLICANTS RAMPAGE

Chodźmy na Wschód! Tam musi być jakaś falloutyzacja!



Przyszłość. Niewielka planeta od wieków należąca do nomadów, tajemniczych humanoidów, podróżujących po świecie w poszukiwaniu nowej Arkadii. Obecnie rządzą nią wojskowe cyborgi, które traktują lokalną społeczność jako darmową siłę roboczą, służącą do wydobywania taktonium. Minerał ów zamienił tysiące kilometrów kwadratowych lasów w skażoną substancjami promieniotwórczymi pustynię. Zamieszkują ją mutanty. Tych zaś strzegą humaboty i powstali w wyniku błędów genetycznych replikanci. Cudowne miejsce na awaryjne lądowanie! I to jeszcze z kobietą – najbardziej delikatnym pierwszym pilotem w galaktyce!

METALHEART firmy Akella to inspirowana „Shadowrunem" taktyczna, turowa gra role-playing. Jej autorzy swe najciekawsze pomysły zaczerpnęli z FALLOUT, posiłkowali się też JAGGED ALLIANCE, starym SYNDICATE i serią DEUS EX. Jednak przede wszystkim stworzyli ogromny, wiarygodny świat z tysiącami powiązań typu akcja-reakcja. Wystarczy na przykład zachować się jak rzeźnik, by zaskarbić sobie przychylność lokalnych szumowin i zabijaków, z którymi w normalnych warunkach toczyłoby się zacięty bój. Tyle że z bandytami zwykli ludzie raczej się nie kolegują. Zupełnie jak w życiu – każda decyzja pociąga za sobą zarówno pozytywne, jak i negatywne konsekwencje.

Autorzy programu chwalą się, że zerwali z liniowością i krępującymi schematami. Umożliwili za to stosowanie blisko 400 różnych implantów (rentgen w oczach, teleportacja, regeneracja). W czasie zabawy gracz kieruje sześcioosobową drużyną, składającą się, prócz pary głównych bohaterów, z napotkanych po drodze NPC'ów: nomadów, mutantów, replikantów i cyborgów. Wypełnia też zlecone misje i toczy ciężkie boje z licznymi przeciwnikami. Niektóre spory rozwiązuje za pomocą umiejętnej gadki lub fortelu. Każda z „ras" ma – rzecz jasna – nieco inne możliwości i wymaga innej taktyki rozgrywki.

Niewątpliwie szaty graficznej za piękną uznać nie można, lecz miłośnicy FALLOUT i tak się w grze zakochają. Rozbudowany, interaktywny świat, dziesiątki questów i setki przedmiotów, mnóstwo przygód... Czego chcieć więcej?







Planeta jest tak bura, że jej mieszkańców zwano Burkami. Ci jednak nie jadali burritos... żywili się graczami!



MetalHeart: Replicant Rampage
RPG

- Akella
- www.metalheart.ru

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC

Najlepsze rozwiązania znane z dziadka FALLOUTA plus nowa, oryginalna fabuła. Czyżby czarny koń sezonu letniego? W każdym razie zapowiada się dobrze



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR




Informacja dla daltonistów: ten samochód jest żółty. Informacja dla kolodziejów: po kraksie odpadną koła i inne elementy karoserii

Pamiętasz zapowiedzi RACE DRIVER (z przedrostkiem TOCA bądź PRO)? W niemal każdej z nich wychwalano fabułę. To miało być coś zupełnie nowego: szybkie wyścigi jako pretekst do przedstawienia historii młodego kierowcy. Zaskakujące zwroty akcji, nieszablonowi bohaterowie, miłość i prawdziwe emocje. I co? Ano... nie wyszło. Gra trzymała wysoki poziom, lecz żadnych schematów nie przełamała.

Dlatego właśnie w zapowiedziach RACE DRIVER 2 (z przedrostkiem TOCA bądź PRO) nie wspomina się słowem o fabule. Jej miejsce zajęły zawody podzielone na sezony oraz olbrzymia ilość różnorodnych trybów i opcji. **Autorzy programu przygotowali aż 31 różnych turniejów w 15 stylach bądź klasach.** Gracze znajdą tu m.in. wyścigi uliczne, terenowe i po owalnych trasach, klasyczne rajdy i zmagania na lodzie, a także oddzielne mistrzostwa dla ciężarówek, samochodów turystycznych i rajdowych.

Lepiej niż w Słomczynie?

Samych wozów jest trzydzieści pięć. Dzięki starannie wyselekcjonowanym licencjom, w grze pojawią się m.in. Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR, Nissan Skyline i AMG-Mercedes CLK. Wujaszek Joel docenia te cudeńka, jednak żałuje, że po jednej nieudanej próbie zrezygnowano z innowacji.

Oddzielną kwestię stanowią trasy. Okazuje się, że były one oczkiem w głowie producentów gry. Ich zdaniem, modele samochodów są w dzisiejszych czasach dostatecznie szczegółowe, a gracze mają gdzieś, czy klamka od drzwi w wirtualnym Fordzie Focusie składa się z 35 polygonów, czy też z 42. Do dobrej zabawy wystarczą dopracowany model jazdy oraz ciekawe, różnorodne i wymagające trasy. **W RACE DRIVER 2 zobaczysz ponad trzydzieści lokacji i blisko pięćdziesiąt różnych torów, z których większość to wierne kopie prawdziwych tras.** Jednak autorzy dorzucili też kilka swoich projektów, które w rzeczywistości być może by się nie sprawdziły, za to w grze... mmmm, paluszki rybne lizać.

> **W tej grze zobaczysz najbardziej realistyczny model jazdy w historii gatunku. Tylko co na to wujaszek Colin?**

Sen z oczu autora niniejszej zapowiedzi spędza jednak dziwna polityka marketingowa Codemasters. Jeszcze niedawno firma chwaliła się, że pod względem fizyki jazdy jej COLIN MCRAE RALLY 04 nie będzie miał równych. Zapewniała nas o innowacyjnym rozpisaniu ciężaru samochodu na poszczególne osie, o analizowaniu wielu dynamicznych punktów ciężkości i odzwierciedlaniu zachowania się wozu w zależności od rodzaju podłoża, typu ogumienia czy amortyzacji/zawieszenia. Gra jeszcze się nie ukazała, a już wiadomo, że czempionatu nie zdobędzie. RACE DRIVER 2 to jest potęga – głoszą teraz informacje prasowe rozsyłane przez Codemasters.

SI jak żywa

Niesamowicie realistyczny system zniszczeń, umożliwiający rozwalenie pojazdu na drobne części – szyba po szybie, śrubka po śrubce – to kolejna zaleta opisywanych wyścigów. Samochód można zniszczyć zarówno zawijając go wokół ulicznej latarni, jak i katując silnik (który po kilku ostrzejszych akcjach z pewnością odmówi posłuszeństwa). **Mało tego, dla każdego z samochodów opracowano oddzielny podprogram odpowiedzialny za rozwałkę, a procedury Sztucznej Inteligencji wzorowano na zachowaniach prawdziwych kierowców.** Oznacza to, że rywale będą walczyć ostro, a jednocześnie unikać niepotrzebnych stłuczek i zderzeń.

Nie ma wątpliwości, że RACE DRIVER 2 (z przedrostkiem TOCA bądź PRO) będzie bardzo dobrą, realistyczną i skomplikowaną symulacją wyścigów samochodowych. Wtórność samej rozgrywki nie powinna przeszkadzać graczom, więc jedyne niebezpieczeństwo stanowi model jazdy. Spece z Codemasters muszą odnaleźć złoty środek pomiędzy realizmem a dobrą zabawą. Jeśli to się uda, Tymek ich ozłoci.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Jaki kask wybrać?


Kolorowy, z szybką, pozwala ukryć pryszcze. Dla właścicieli Maluszków


Fajny, materiałowy. Niestety, człowiek wygląda w nim tak, że koń by się uśmiał


Model dla hiphopowców. Wada: nie da się nosić daszkiem do tyłu


Dla tych, co lubią bić się w majestacie prawa. Przypomina konserwę


Przypomina siatkę. Mamusie pójdą z nim na zakupy, a synowie na rower


Ochroni przed skutkami pogodowego fenomenu: deszczu cegieł

Toca Race Driver 2
Wyścigi

- Codemasters / CD Projekt
- www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2
- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer
- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Fizyka jazdy wyrwie cię przez okno z kabiny, glebnie o ziemię i zbelta pod kołami. Wnioski? Program przypadnie do gustu jeno wybranym


Szybkie samochody sportowe nie są jedynymi pojazdami w grze. Obok nich pojawią się m.in. wozy turystyczne i ciężarówki



STAR WARS BATTLEFRONT



Jeszcze nie przebrzmiały echa KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, jeszcze nie upadły wirtualne światy GALAXIES, a już firma LucasArts zapowiedziała dwa kolejne, ciekawe tytuły. O mrocznej stronie wojny klonów dowiesz się z zapowiedzi REPUBLIC COMMANDO, którą znajdziesz dwie strony dalej. Natomiast poniżej zamieszczamy odpowiedź na pytanie nurtujące od tysięcy lat każdą babcię klozetową. Jak zabić klienta, który narozrabiał? Przyrżnąć mu z blastera w sagan? A może wskoczyć do AT-ST i zadeptać czopa na śmierć?

Śpiew podłączonych

Już od wielu, wielu lat twórcy modów starali się odzwierciedlić realia „Gwiezdnych wojen" w Sieci. Sam HALF-LIFE doczekał się co najmniej trzech totalnych konwersji, umożliwiających wesołe fragowanie w towarzystwie parszywych szturmowców. Trzeba było jednak wielu lat starań, protestów i apeli, by George Lucas zgodził się na stworzenie oficjalnej sieciówki FPP. Do roboty najął zespół programistów Pandemic Studios, a więc gości mocno zafascynowanych wojenną strzelaniną BATTLEFIELD 1942. Co szczególnie istotne, autorzy DARK REIGN 2 i konsolowego CLONE WARS nie zwykli wydawać crapów...

Gracze otrzymają do wyboru dwie epoki, a w każdej dwie strony konfliktu. W boju wezmą udział armie droidów i klonów, a także prości rebelianci i największe imperialne szumowiny. **Plotka głosi, że da się również odblokować kilka znanych osobistości, m.in. Lorda Vadera i Luke'a Skywalkera**, lecz nie wiadomo, jaki charakter zyskają owe postacie. Same walki rozegrają się na rozległych mapach leśnych, pustynnych i „miejskich", położonych na 10 różnych planetach. Tu, niestety, zabraknie jakichkolwiek zaskoczeń. Pojawią się bowiem takie klasyki jak Tatooine, Yavin 4, Hoth, Endor czy też znana z drugiego epizodu Geonosis. Za ciekawostkę uznać należy jedynie obecność rdzennych mieszkańców tych światów, stanowiących niejednokrotnie trzecią stronę konfliktu. Mimo pacyfistycznego wyglądu, gungańskie króliczki czy miśki zwane Ewokami potrafią nieźle narozrabiać.

Zabij kolegę! Ukatrup go, potem donieś na nas. Podżegamy do morderstwa!



Ha, ha, zobaczcie, mam miecz laserowy, ostrze 13 metrów! Jeden piruet i cały las wycięty! Twardy jestem, nie? W grze mieczy nie będzie...

Podział na klasy obowiązuje wszystkie armie. Zarówno droidy, jak i klony mają swoich skautów, „medyków", specjalistów od broni ciężkiej i dywersji. Da się nawet polatać jetpackiem i wskoczyć na pokład dużych maszyn kroczących. **Całą tę menażerię wprowadzono w celu zrównoważenia sił każdej z czterech stron.** Pracuje nad tym specjalny zespół alpha-testerów, odpowiedzialny za umiejętne dobranie zalet i wad poszczególnych formacji. Z tego właśnie powodu w grze zabraknie rycerzy Jedi. Po prostu goście są zbyt potężni. Każdy chciałby grać takim wymiataczem jak Anakin czy Kenobi.

Nie wątpcie, samotni

W odróżnieniu od czysto sieciowego BATTLEFIELD 1942, gra firmy Pandemic Studios zaoferuje osobom pozbawionym internetowego łącza wcale nie mniejsze emocje. Scenariusz programu zmusi ich do walki o każdą planetę z osobna, zaś w czasie starć dostaną do towarzystwa 31 żołnierzy sterowanych przez komputer. Sztuczna Inteligencja ma być dopracowana, zaskakująco uważna, a jednocześnie zaopatrzona w ułańską fantazję. Wcale nie jest powiedziane, że to gracz będzie działał w sposób najbardziej widowiskowy! Siłą programu będzie też grafika, wykorzystująca m.in. efekty rozmycia, znane chociażby z PIASKÓW CZASU. Jak dobra? O tym przekonasz się jesienią!



Vader? Taki kolo jak my, jeno w smołę wpadł, cwaniaczek!

Na zdjęciu powyżej but narciarski dla koni, zebr, osłów i wielbłądów

Mistrz radzi!

Staruszek Yoda ma kłopoty ze wzrokiem i nie jest w stanie odróżnić klasycznego peceta od konsoli GameCube. Dlatego właśnie czytelnikom CLICKA! poleca udaną strzelaninę STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE. Program swą różnorodnością przypomina film! Gracz bierze udział w kosmicznych bitwach między X-Wingami i Tie Fighterami, walczy z AT-AT na powierzchni Hoth, szuka księżniczki Lei na pokładzie Gwiazdy Śmierci i próbuje dogadać się z kudłatymi Ewokami. Gra spotkała się z ciepłym przyjęciem ze strony amerykańskich graczy. Szkoda, że nie pojawi się na pececie...

SW: Battlefront

Strzelanina FPP

- Pandemic / LEM
- www.lucasarts.com/games/battlefront

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce Sieć miała trzeciorzędne znaczenie. Dziś jest inaczej. Nic dziwnego, że powstaje BATTLEFRONT

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



ŚWIT ŻYWYCH TRUPÓW

KIEDY NIE BĘDZIE MIEJSCA W PIEKLE
ZMARLI WYJDĄ NA ZIEMIĘ

www.dawnofthedeadmovie.net

MTV onet.pl **W KINACH OD 2. KWIETNIA** RMF FM

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Poszukaj sobie dobrej pralni brudnej bielizny. Może ci się przydać. Strach zmiażdży cię bowiem jak robaka!

Ostatnie filmy ze świata „Gwiezdnych wojen" przypominają sztukę mięsa utaplaną w waniliowym lukrze. Widz otrzymuje bowiem urocze twarzyczki młodego Anakina czy wiecznie pięknej Amidali, które doskonale zna z okładek popularnych czasopism dla modnych nastolatków. Co gorsza, słodziutkie stworki pokroju Jar-Jara burzą jego wizję przybyszów z kosmosu, krwiożerczych bestii żywiących się ludzkim ciałem. Papa Lucas sprzedaje za to więcej maskotek...

Na szczęście w kosmosie nie wszystko jest tak słodkie i piękne jak czekoladki Wedla. Po mrocznych korytarzach opuszczonych baz pałętają się bestie z najbardziej odległych zakątków wszechświata, w dzikich, nieprzebytych dżunglach czają się partyzanci, a na pustyniach każdy krok może przynieść śmierć. Wiedzą o tym żołnierze Republiki, komandosi z budzącej grozę armii klonów. To nimi pokieruje gracz.

Akcja STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO toczy się pomiędzy drugą a trzecią częścią filmu. Targanej wojną klonów Republice zagraża wówczas nie tylko bitewna zawierucha, ale i tajemnicza rasa stworzeń, przypominających dziobate muchy skrzyżowane z człowiekiem. Do boju o wolność ojczyzny wyrusza tytułowe czteroosobowe komando. Jednym z członków oddziału jest oczywiście gracz, starszy oficer elitarnych republikańskich oddziałów do zadań specjalnych. Pozostali żołnierze też nie są nowicjuszami. Walczą w każdym terenie, doskonale posługują się karabinami laserowymi, znają podstawy taktyki i doskonale współpracują ze sobą.

Gra przypomina połączenie HALO z GHOST RECON, ze wskazaniem na pierwszy tytuł. Bohaterowie muszą ze sobą współpracować, lecz owa współpraca ma dość umowny charakter. Trzech kompanów gracza ogranicza się właściwie do odpowiadania na ogień przeciwnika i wykonywania prostych rozkazów. Chłopaki potrafią ustawić się w żądaną formację, przyjąć pozycję obronną, a nawet przejść do ataku. Szkoda tylko, że w przypadku cięższego postrzału kumple nie umierają, a padają na ziemię i litościwie czekają na koniec starcia. Wówczas gracz musi im udzielić pomocy, np. wkujczyć w tyłek uzdrawiający zastrzyk. Jeszcze gorzej dzieje się, jeśli przeciwnicy ubiją głównego bohatera. Wówczas akcja cofa się do ostatniego checkpointu... Szkoda, bo kumple z drużyny też mogliby zabawić się igłą. Byłoby to dużo bardziej logiczne rozwiązanie.



Tytułowi komandosi biorą udział w szeregu misji w ośmiu różnych lokacjach. Trafiają między innymi na opustoszałą Geonosis i zwiedzają miasta i dżungle należące do Wookich planety Kashyyyk. Docierają też na pokład flagowego statku separatystów i jednostki bojowej Republiki. W czasie akcji odbijają porwane szychy, przejmują dane, dokonują aktów sabotażu, a także walczą ze wspomnianą plagą z kosmosu. Wśród przeciwników pojawiają się też bardzo niebezpieczne droidy w kilku podgatunkach, wojownicy z Geonosis oraz najemnicy. Niestety, o broniach wciąż niewiele wiadomo. Z informacji udostępnionych przez LucasArts wynika, że dostaniesz całą masę różnych pistoletów, strzelb i wyrzutni rakiet, w tym DC-17m, DC-15s Blaster Pistol i Trandoshan Slaver Shotgun.

Program działa na najnowszym silniku gry UNREAL. Umożliwia on wygenerowanie zarówno rozległych otwartych przestrzeni, jak i ciasnych wnętrz, porośniętych pajęczynami i zapuszczonych jak kozacka branka. Bohaterów będzie można obserwować zarówno w trybie TPP, jak i FPP – do wyboru. Sama gra składa się z około 13 misji podzielonych na trzy kampanie. Rozszerzono je o dopracowany tryb multiplayer. Umożliwi on wspólną rywalizację grupie do 16 graczy, w takich trybach jak Deathmatch, Drużynowy Deathmatch i Capture the Flag. Sam program trafi do sklepów jesienią tego roku. Wydaje się, że będzie to miła odmiana po serii tradycyjnych shooterów z cyklu JEDI KNIGHT. Pytanie tylko, czy REPUBLIC COMMANDO zdoła pokonać konsolowe HALO 2 i rozprawić się z jego pecetowym konkurentem – głośnym BREED.

Nadchodzi trzecia...

George Lucas zakończył zdjęcia do trzeciej części „Gwiezdnych wojen" i najbliższy rok spędzi, dopracowując efekty specjalne. Przecieki z planu? Cieknie jak po wizycie pijanego hydraulika. Wiadomo już, że historia skupi się wokół osoby kanclerza Palpatine, który po zakończeniu wojny klonów ogłosi się Imperatorem. Z kolei młodego Anakina zacznie fascynować Ciemna Strona Mocy. James Earl Jones, aktor podkładający głos pod postać Lorda Vadera, wystąpi w pięciu ostatnich minutach filmu. Sam Lucas planuje nakręcenie trzech kolejnych obrazów ze świata „Gwiezdnych wojen". Dowód? Peter Mayhew, aktor grający Chewbaccę, podpisał niedawno kontrakt na epizody siódmy, ósmy i dziewiąty.



Gra utrzymana będzie w mrocznych barwach. Autorzy na każdym kroku starają się podkreślić niepokojącą atmosferę rodem z horroru

A kto w lesie spotka Zdzicha, ten na drzewo zaraz zmyka... Tyle że w kosmosie nie ma drzew!

SW: Republic Commando
Strzelanina FPP

- LucasArts
- www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

HALO! HALO! Słyszysz mnie? Nadchodzi mroczna gra akcji ze świata „Gwiezdnych wojen". Bliżej jej do sagi o Obcym niż do ostatnich dzieł Lucasa

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

GORĄCO I DUSZNO. MOŻLIWY GRAD POCISKÓW KALIBRU 50.



POWERED BY gamespy

PC CD-ROM

16+





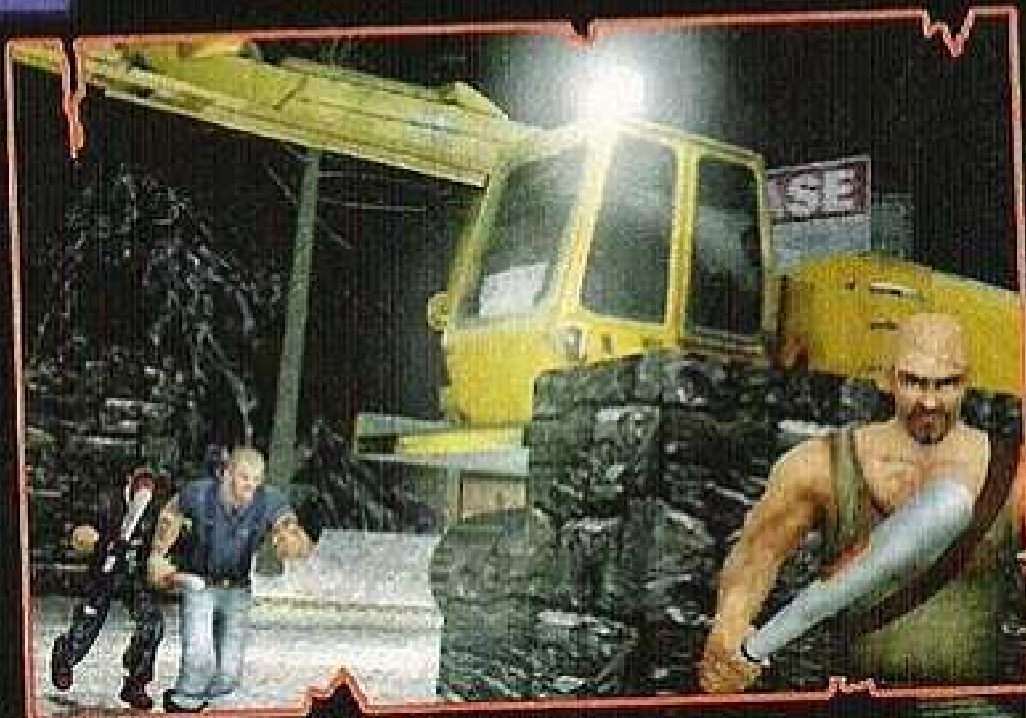




www.battlefieldvietnam.ea.com

Challenge Everything

MIĘDZY TOBĄ A ZWYCIĘSTWEM JEST ŻAR, WILGOĆ I PÓŁ MILIONA LUDZI VIETCONGU. PRZETRWAJ PRZEDZIERAJĄC SIĘ PRZEZ DŻUNGLĘ, RZEKI I PLAŻE. WALCZ OD SZLAKU HO CHI MINH DO ULIC HUE. KIERUJ ODRZUTOWCAMI PHANTOM F-4, ŁODZIAMI PBR I CZOŁGAMI M551. I PRZYŁÓŻ SIĘ DO PRACY, BO ARMIA PÓŁNOCNOKOREAŃSKA (NVA) JUŻ CZEKA ZE SWYMI RADZIECKIMI CZOŁGAMI T-54, SAMOLOTAMI MIG-21 I ŚMIGŁOWCAMI MI-8. WITAJ W DŻUNGLI!





Wysłannikom CLICKA! nie udało się dowiedzieć, czy zdjęcia próbne do gry rzeczywiście kręcono w Parku Praskim

Nowe dziecko autorów GTA: VICE CITY. Mroczne, brutalne i okrutne. Tylko dla dorosłych graczy!

MANHUNT

Mój ojciec nazywał się Cash. Mnie nazwał James Earl, choć po dziadku powinienem być Butch. Tatko miał jednak ambicje. Chciał, bym został w życiu kimś więcej niż kolejnym wiejskim menelem, spędzającym noc w barze bądź w motelu, u boku nie swojej kobiety. James Earl Ray, zasłużony męczennik walki o segregację rasową, a zarazem zabójca Martina Lutera Kinga, miał być dla mnie wzorem. Zabijał. Więc i ja zabijałem. Złapali mnie przy bodajże 17 ofierze. Osądzili w trybie pilnym. Skazali na śmierć. Stracili. Po prostu pewnego jesiennego poranka w obecności przedstawiciela władz stanowych wstrzyknięto mi śmiertelną dawkę trucizny.

Ocknąłem się w nieznanym miejscu. W skroniach pulsował ból, krew pędziła tętnicami z szybkością pocisku, serce łomotało jak oszalałe. Rozejrzałem się. Nikogo dookoła. Pusto. Nawet kot do śmietnika nie przechodził. Cisza zaczęła walić po uszach niczym młot pneumatyczny. Złapałem się za głowę. I wtedy ktoś odezwał się do mnie. Wrzasnąłem na głos. Dopiero po chwili, gdy w panice obiegłem wzrokiem wszystkie zakamarki pomieszczenia, zorientowałem się, że nadal jestem sam. Głos płynął ze słuchawek, które miałem na uszach. Mój rozmówca przedstawił się jako Reżyser. Poinformował mnie, że gangi już na mnie polują. W całym mieście nie ma nawet jednego zaułka, w którym mógłbym czuć się bezpieczny. Wszędzie roi się za to od bezwzględnych psychopatów, którzy wprost marzą, by połamać mi każdą kość oddzielnie.

Tak więc ruszam na miasto. Czeka mnie kilkadziesiąt złożonych misji. Wykonując polecenia Reżysera, morduję, zabijam i przelewam krew wrogów. Na początku wykorzystuję zaimprowizowaną naprędce broń, taką jak kawałek szyby (idealny do podcięcia komuś gardła), foliowy worek czy garota z mocnego sznurka. Dopiero potem znajduję tasak, bawię się maczetą i siekierą, pracowicie macham bejzbolem. Na wrogach dorabiam się pistoletu, snajperki, a nawet ciężkiego karabinu. Oczywiście nie noszę wszystkich tych gratów jednocześnie. Część przypinam sobie do paska, parę mniejszych śmieciuchów upycham po kieszeniach, lecz łapy lubię mieć wolne. Zatem co wziąć? Kostur czy bejzbol? Nóż rzeźnicki czy rozwaloną butelkę? A może łom?

Skradam się po ulicach miasteczka i staram się mieć oczy dookoła głowy. Robię wszystko, by pozostać niewidzialnym. Trzymam się ścian, wchodzę w każdy cień, unikam bezpośredniej konfrontacji. Dbam o to, by nie hałasować. Moi wrogowie nie są kretynami. Mają dobry wzrok i perfekcyjny słuch. Potrafią kojarzyć fakty, zauważyć, że ziemię przyozdabia krew, a to oznacza, że coś jest nie tak. Kiedy trzeba, nie znają litości. Nie znam więc jej i ja. Walę bez parady w ryj, łamię kości, podcinam gardło, wydłubuję oczy, wyciągam jelita, ścinam głowy, rozdzieram ciało, katuję leżących i pozwalam im się wykrwawić. Z lubością patrzę, jak ofiarę powoli opuszczają siły. Cieszę się na widok każdego kolejnego haustu krwi z rozciętej tętnicy. Nie czuję mdłości. To nie film, a rzeczywistość, w której Reżyser nagradza moje działania. Im bardziej są brutalne, tym więcej zyskuję. A ten drań przez cały czas mnie obserwuje. Kamery przemysłowe, duszny pokoik w odległym miejscu – to jego świat.

A mój? Cóż, miasteczko do pięknych nie należy. Jest niezwykle mroczne, brudne i zapuszczone, istne przedpiekle. Po ulicach biegają szczury, kible są zapchane, a na ścianach roi się od wulgarnych graffiti. Gdzieniegdzie można natknąć się też na butwiejące ciała poprzednich uczestników Gry. Smród unosi się nad ulicami, smród ciał palonych w krematorium na pobliskim cmentarzu. Obok stoi opuszczony supermarket z wyeksponowanym działem mięsnym, jest również wariatkowo, złomowisko, ruiny. Atmosfera stopniowo zagęszcza się...

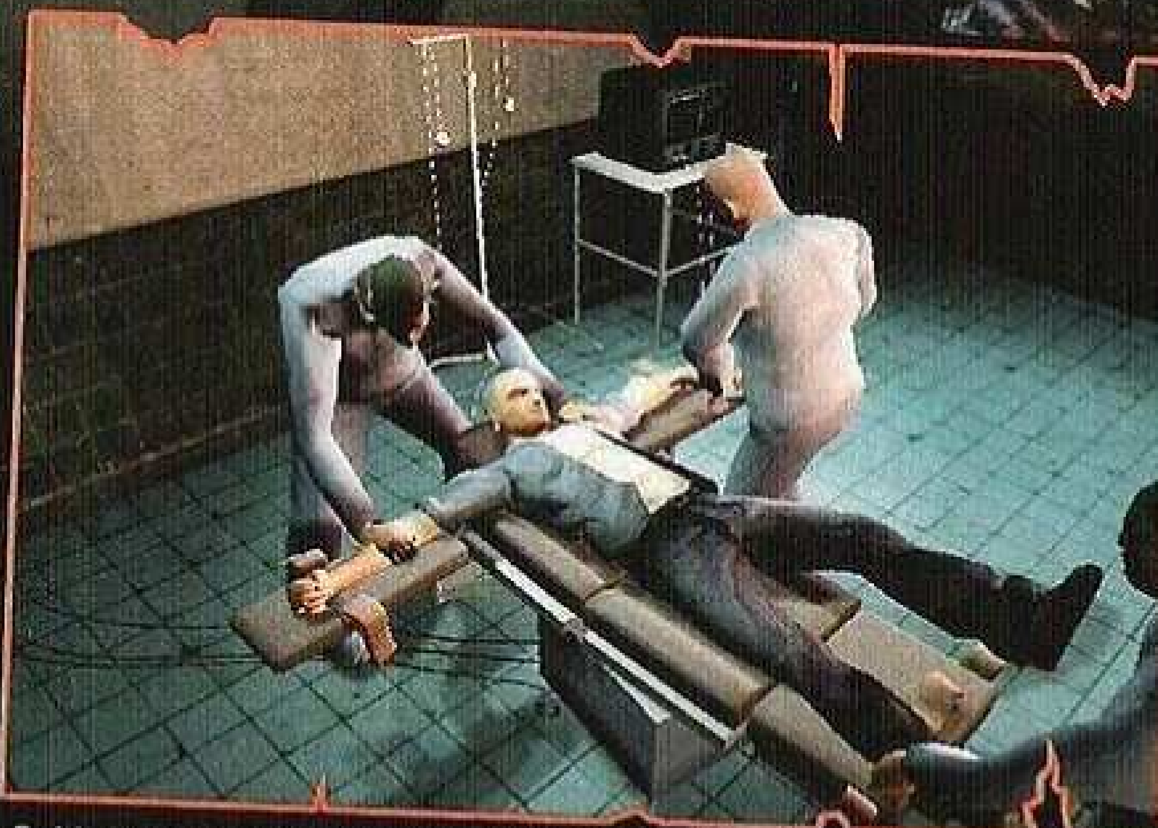
Jeśli zastanawiasz się, czy świat MANHUNT jest zły i chory, tracisz czas. On taki właśnie jest – ohydny, cuchnący zgnilizną, przerażający i bezwstydny. I dlatego chcesz go zobaczyć!

Glut z Hollywood

Zręcznościówkę MANHUNT łączy ze światem filmu osoba Briana Coxa. Jego Reżyser to demoniczny, perfidny sadysta, bawiący się graczem niczym kotek kłębkiem wełny. Aktor zagrał niedawno Agamemnona w ekranizacji „Troi", a polscy widzowie pamiętają go jeszcze z roli Strykera w „X-Men 2". Jednak Cox to nie jedyny łącznik gry MANHUNT ze światem filmu. W „Running Man" niesłusznie skazany Arnold Schwarzenegger brał udział w przerażającym teleturnieju, którego stawką było jego własne życie. Z kolei w „Wojownikach" Waltera Hilla wszystkie gangi Nowego Jorku ścigały grupkę przerażonych nastolatków z Coney Island.



W tej grze członkowie gangów nie są burakami w dresach ze złotem dookoła szyi. To buraki w maskach, z palcami na cynglu



Gabinet dentystyczny wzbudził w Tadeuszu odrazę. Jednak kowal nie spodziewał się innej reakcji. Stół operacyjny był dębowy, mocny

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

ManHunt



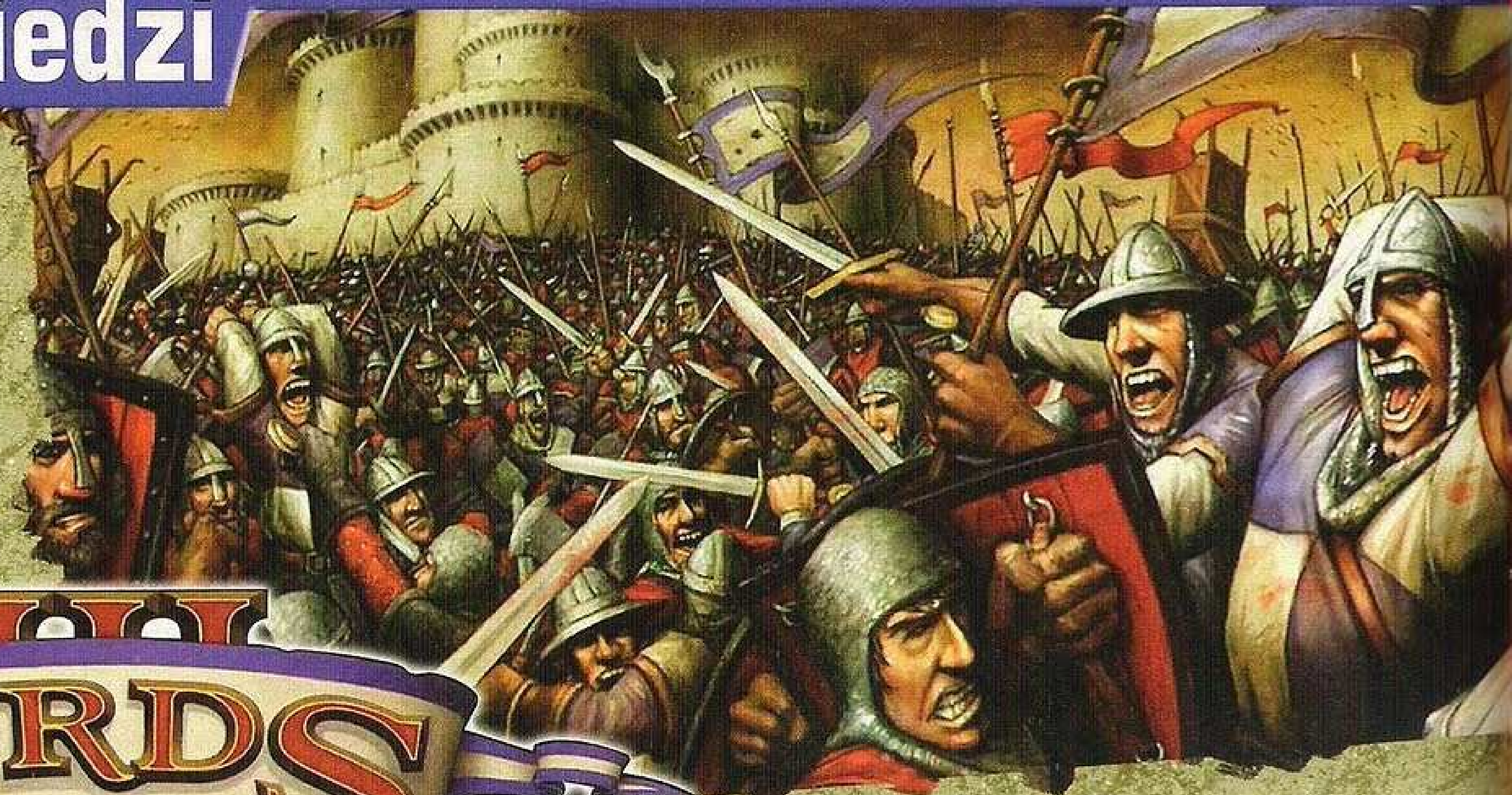
Akcja

- RockStar Games
- www.rockstargames.com/manhunt

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC, PS2

Krwawa historia mordercy, który z oprawcy stał się ofiarą. Woda na młyn przeciwników gier wideo. Ale jaka woda! Co najmniej Perrier!



Impressions

Producent LORDS OF THE REALM III, Impressions, jest firmą doskonale znaną na rynku gier komputerowych. To właśnie ci faceci zrealizowali takie programy jak CAESAR, FARAON, POSEJDON, ZEUS (będące symulacjami życia antycznych społeczności), a nawet skomplikowaną strategię ekonomiczną – DETROIT. Dla wszystkich graczy ważny może być fakt, że wydawca – koncern Sierra – zadecydował o skierowaniu produktu do tzw. „low budget" i wycenił grę na 19.99 $. Miejmy nadzieję, że wpłynie to korzystnie również na cenę polskiego wydania.

LORDS OF THE REALM III

Ta kontynuacja znanej serii strategicznej powinna ukazać się już dwa lata temu. Ostateczny termin premiery przypada na marzec 2004

Walka o panowanie nad Anglią (w pierwszej części gry pochodzącej z roku 1990) oraz wieloma krajami Europy (w drugiej części z roku 1997) spodobała się graczom. Było to połączenie niespiesznego, turowego zarządzania gospodarką, dyplomacją i ruchami armii z dynamiczną walką w czasie rzeczywistym. W związku z tym serię LORDS OF THE REALM można uznać za dalekiego przodka cyklu TOTAL WAR, święcącego dzisiaj triumfy. Niestety, w trzeciej części LotR zdecydowano się na wprowadzenie w całej grze czasu rzeczywistego (na szczęście można zatrzymywać akcję za pomocą spacji i wtedy spokojnie zastanowić się nad dalszymi ruchami).

Na początku decydujesz o tym, w jakim państwie zaczniesz grę (do wyboru są Francja, Anglia i Niemcy) oraz kim będzie twój lord. A może być rycerzem, duchownym lub mieszczaninem, co na późniejszym etapie rozgrywki zadecyduje o wielu sprawach, związanych z zarządzaniem włościami. **Przed tobą wiele misji, których akcja toczy się w okresie wczesnego i późnego średniowiecza (od 1000 do 1400 roku).** Niestety, nie powiązano ich w jakąkolwiek całość fabularną.

W programie zastosowano nowoczesny engine 3D. Umożliwia on szybkie i sprawne działania komputera, nawet kiedy na ekranie przetaczają się liczne zbrojne hordy. To właśnie wojny, a zwłaszcza widowiskowe oblężenia zamków (zrealizowane ze znacznie większym realizmem niż te znane z TOTAL WAR) mają być główną atrakcją LORDS OF THE REALM III. Ale oczywiście gracz nie będzie się zajmował tylko prowadzeniem wojen oraz wznoszeniem licznych twierdz i zamków. Aby mieć pieniądze na budowle oraz na powołanie i wyekwipowanie armii, zainteresujesz się również kwestiami gospodarczymi.

W tym dziele bardzo pomogą ci Wasale, czyli po prostu programy zarządzające, dzięki którym gracz-władca nie będzie musiał zaprzątać sobie głowy każdym duperelem w swym państwie. W zależności od tego, czy Wasal będzie mieszczaninem, rycerzem czy duchownym, zajmie się handlem i pomnażaniem bogactwa, kwestiami militarnymi lub poprawą nastroju wśród ludności i wyrabianiem ci dobrej opinii w oczach Kościoła. **Właściwy dobór Wasali oraz stworzenie inteligentnej „mozaiki" z zarządzanych przez nich krain ma być kluczem do sukcesu.** Będziesz musiał też umiejętnie wykorzystywać chłopów, którzy staną się główną siłą roboczą.

W LORDS OF THER REALM III istotna stanie się również dyplomacja. Poszczególni lordowie będą nie tylko walczyć ze sobą, ale również zawierać porozumienia i alianse. Zdradzieckie złamanie układów o przyjaźni poważnie odbije się na reputacji gracza i podważy zaufanie innych władców. Ponieważ w średniowiecznej Europie ogromną rolę odgrywał chrześcijański Kościół, więc i tutaj dostrzeżesz wiekie wpływy podstępnych biskupów oraz opasłych opatów. To oni zadecydują, ile otrzymasz punktów jako „dobry chrześcijanin". A dobrym chrześcijaninem będziesz tylko wtedy, kiedy dobrze nakarmisz wszystkie świnie w sutannach, które zgromadzą się przy korycie :-). Czyli: ofiarujesz hojne datki i dary, zbudujesz kościoły oraz katedry. Jeśli nie wykażesz się właściwą troską o kieski przedstawicieli Kościoła, duchowieństwo będzie mogło cię wykląć i ogłosić przeciw tobie krucjatę.

W czasie walk skorzystasz nie tylko ze standardowych jednostek (piechota, łucznicy, kawaleria), ale również z usług najemników, a także jednostek specjalnych, właściwych tylko dla danej nacji (Francuzi – ciężka konnica, Niemcy – rycerze teutońscy, Anglicy – łucznicy walijscy). Na polu bitwy będziesz mógł sterować pracą kamery.

LORDS OF THE REALM III został opracowany z myślą zarówno o wersji jedno-, jak i wieloosobowej.



Oblęganie zamków ma być najbardziej widowiskowym elementem gry

Nowa terytoria będziesz mógł zdobyć, zwyciężając wrogów na polach bitew trzech państw



Lords od the Realm III
Strategia Czasu Rzeczywistego

- **Sierra / Impressions**
- www.sierra.cmo/games/lordsIII

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** maj 2004
- **Gra dla:** PC

Obiecuję sobie po tej grze sporo, ale obawiam się, że aby sprawdzić się w roli wybitnego stratega czy niezrównanego taktyka, będę musiał poczekać na ROME: TW

tekst: Jacek „Randall" Piekara

NA CO WYDASZ ZAOSZCZĘDZONE PIENIĄDZE?



... CHWILĘ ZAPOMNIENIA?

GRY KOMPUTEROWE NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!



Soldiers: Heroes of WW II

II wojna światowa to temat wyeksploatowany na maksa. Czy warto tworzyć kolejną taką grę i czy programistów stać na świeże pomysły?

Jeśli masz licencję na prowadzenie czołgu, możesz nieźle tu zamieszać

Strategii toczących się w realiach II wojny światowej oglądałeś już setki. Aby więc sprzedać nowy produkt, należało sięgnąć po niekonwencjonalne chwyty. Z takiego założenia wyszło ukraińskie studio Best Way i tak narodził się pomysł SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II – połączenia taktycznej gry strategicznej z grą akcji. Coś na wzór COMMANDOS i BLITZKRIEG z elementami HIDDEN AND DANGEROUS.

Na początek grafika. Spójrz na screeny, a zobaczysz, że wymiata! Obowiązuje pełne 3D z jednostkami animowanymi na sto różnych sposobów. Twórcy obiecują realizm i dbałość o detale. Do tego będziesz mógł wchodzić w interakcję z otoczeniem – zaglądać do budynków, niszczyć sprzęty, podpalać, deptać i miażdżyć wszystko, co uznasz za zbędne. Program uzupełniony zostanie o prawa fizyki znane z realnego świata.

Bawić się będziesz w czterech kampaniach rozgrywających się w Europie. Oznacza to ponad trzydzieści udokumentowanych historycznie misji, w których pokierujesz ponad setką maszyn oraz będziesz strzelał z więcej niż dwudziestu pięciu rodzajów broni. Niestety, jeśli spodziewałeś się Polaków (nie ma to jak wdzięczność kolegów zza Buga), to się rozczarujesz. Do dyspozycji dostaniesz tylko wojska brytyjskie, niemieckie, rosyjskie oraz amerykańskie.

Gra, jak już wspomniałem, ma być koktajlem skomponowanym z różnych gatunków: strategii – kierujesz oddziałem – i gry akcji – podczas szturmu wcielasz się w jednego ze swoich podwładnych, chwytasz giwerę i prujesz do wroga, ile wlezie. Ponadto przed niektórymi misjami zyskasz możliwość „wskoczenia" w środek bitwy, co sprawi, że poczujesz się jak na prawdziwej wojnie. Wszystko to brzmi naprawdę zachęcająco, problemem mogą tylko okazać się nieodpowiednie proporcje. Wtedy z gry strategicznej produkt przeobrazi się w bezmyślną strzelankę.

Co jeszcze obiecują programiści z Best Way? Rozbudowany tryb Multiplayer, zaawansowane AI żołnierzy – mają grupować się w formacje, osłaniać kolegów oraz przygotowywać taktyczne zasadzki. Dostaniesz także możliwość nieliniowego ukończenia misji, będziesz mógł korzystać z broni oraz amunicji przeciwników. Gra zapowiada się wyśmienicie.

II wojna światowa

Był to najkrwawszy i największy konflikt zbrojny w historii. Działania wojenne rozpoczęły się atakiem III Rzeszy na Polskę 1 września 1939 roku. 3 września do walki przystąpiła Anglia i Francja. Konflikt przerodził się w ogólnoświatową wojnę, której krwawe żniwo nie ominęło Afryki i Dalekiego Wschodu. Jako oficjalną datę zakończenia konfliktu zbrojnego podaje się 2 września 1945. Ogółem w II wojnie światowej wzięło udział 61 państw. Do walki zmobilizowano 110 mln żołnierzy, zginęło lub zaginęło 55 mln ludzi, a 35 mln odniosło rany. Łączne wydatki na prowadzenie wojny sięgnęły 1.166 bilionów dolarów.

Soldiers: Heroes of...

3D RTS

- Best Way / CD Projekt
- www.codemasters.co.uk/soldiers/

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC

Według twórców SOLDIERS nie można zrobić dobrej gry z udziałem rodowitych Słowian. **Mimo wszystko zapowiada się dobry, zrewolucjonizowany RTS...**

tekst: Marcin „Izymon" Izydorczyk

Zniesmaczenie i torsje wracają na salony! Ręka, głowa, mózg na ścianie. Czyli nie ma jak wampir

BLOODRAYNE 2



Nie ma to jak krwistoczerwone włosy, pełne piersi odziane w czarną skórę (afroamerykańską a nie czarną, prowokatorze! – Frogger), nienaganna sylwetka, ładna buźka, dwa umoczone w krwi ostrza oraz szalenie ostre kły. O kim mowa? Oczywiście, o bohaterce ubiegłorocznego hitu wśród gier akcji – BLOODRAYNE. Tytułowa heroina, półwampirzyca, półczłowiek, eksterminowała hordy nazistów, pragnąc odnaleźć znienawidzonego ojca. Mniej więcej za półtora roku gracze na nowo zasiądą przed ekranami swoich komputerów, by napawać się widokiem szkarłatnego płynu i nieziemsko (dosłownie i w przenośni) pięknej BloodRayne.

Tym razem bohaterka, cały czas wrażliwa na zabójcze promienie słoneczne, wyruszy na prywatną wojnę. Przeciwnikami będą jej pobratymcy, wampiry kontynuujące dzieło zniszczenia Kagana, zmarłego ojca BloodRayne. Stworzyli oni tajemniczą substancję nazwaną The Shroud (w wolnym tłumaczeniu Całun), dzięki której wampir uodparnia się na światło. Oczywiście BloodRayne nie może dopuścić do rozprzestrzenienia się serum...

Pierwsza część bijatyki rozgrywała się w roku 1935, kiedy Rayne wstąpiła do Brimstone Society (Bractwa Siarki), by wymordować nazistów i uniemożliwić im panowanie nad światem. Tym razem scenarzyści umieścili czas akcji sześćdziesiąt lat później, więc już w czasach nam współczesnych.

Ze znanych umiejętności nadal pozostaje wysysanie krwi odnawiającej zdrowie, specjalna aura zwalniająca ruchy bohaterki (à la MAX PAYNE), no i oczywiście akrobatyczne figury, fantazyjne kopniaki, uderzenia ostrzami, natychmiastowe podnoszenie broni itp. Że nie wspomnę o podrasowanej BloodRage (Wściekłości Krwi), która oferuje szaleńczy atak po uprzednim zabiciu odpowiedniej ilości przeciwników. Z nowych możliwości dochodzą tzw. pole combat i zjeżdżanie po poręczach (strzeż się Legolasie!). Dodatkowo w twoje ręce trafić ma dopracowany styl walki, oferujący ponad trzydzieści kombosów oraz nowe moce (m.in. BloodStorm). Większość panów może zainteresować fakt, że BloodRayne korzysta z usług garderobianej. Tak więc nie zdziw się, jeśli pewnego dnia ujrzysz ją w skąpym, skórzanym bikini :-).

Jeśli chodzi o oprawę wizualną, gra wykorzystywać będzie znany już engine Infernal. Jego modyfikacje umożliwiły poprawienie jakości detali oraz zwiększenie ich liczby. Pamiętasz może falujące ubranie bohaterki i jej odbicie w lustrze? Ponoć tym razem podobne efekty mają znacznie przewyższać te znane z jedynki. Poprawione zostaną też wstawki filmowe oraz układy lokacji. Oczywiście nie zabraknie odświeżanych na bieżąco cieni oraz niesamowitych efektów świetlnych. Nowością jest zastosowanie specjalnej technologii motion capture, która pozwala na przeniesienie sposobu poruszania się człowieka do przestrzeni wirtualnej. Dzięki temu BloodRayne i jej przeciwnicy zyskają płynne ruchy, umożliwiające jeszcze bardziej dynamiczną i realistyczną walkę.

Jak to działa? Do wychwytywania ruchów danej postaci używa się specjalnych znaczników umieszczonych na jej ciele, których współrzędne są rejestrowane za pomocą kamer lub stosownych odbiorników. Następnie dane otrzymane w trakcie rejestracji filtruje się, by usunąć różnego rodzaju zaburzenia. A na końcu dopasowuje się je do znaczników znajdujących się na elektronicznym szkielecie, który naśladować ma ruchy prawdziwego aktora.

W przypadku tej gry jedno jest pewne: rzezi nie zabraknie. Oby tylko poziom zabawy dorównał pierwowzorowi! Jako ciekawostkę dodam, że Hollywood pracuje już nad ekranizacją BLOODRAYNE. By dowiedzieć się czegoś więcej, zapraszam do ramki obok.



Temu facetowi chyba nieprzyjemnie pachnie z ust... Tylko mu tego nie mów!







Nogi, nogi, panie! I to jakie, hehe. Takimi nogami to i na piechotę na Kamczatkę pojść można!

Wampiry w Hollywood

Pamiętasz „Blade'a" czy choćby ambitniejsze produkcje w stylu „Wywiadu z wampirem" bądź „Drakuli" Coppoli? Od dawna wiadomo, że w Świecie Komercyjnego Filmu wampiry są niezwykle popularne. Oczywiste jest, że nic nie sprzedaje się lepiej niż kobiece ciało i gotycki, krwisty klimat.

Film „BloodRayne" pozostaje na razie w fazie produkcji – na etapie scenariusza. Budżet wynieść ma trzydzieści milionów dolarów. Zdjęcia kręcone będą w Europie Wschodniej (Polska! Polska! Aż się zasapałem). Fabuła zapowiada się dość ciekawie. Film będzie opowiadać o wydarzeniach wcześniejszych niż akcja obu gier, osadzonych na początku XIX wieku. Za produkcję odpowiadać ma Shawn Williamson (m.in. „Alone in the Dark"), a za reżyserię Uwe Boll. Zdjęcia rozpoczną się pod koniec 2004 roku, a więc filmu nie zobaczysz wcześniej niż w 2005.

BloodRayne 2



Akcja / TPP

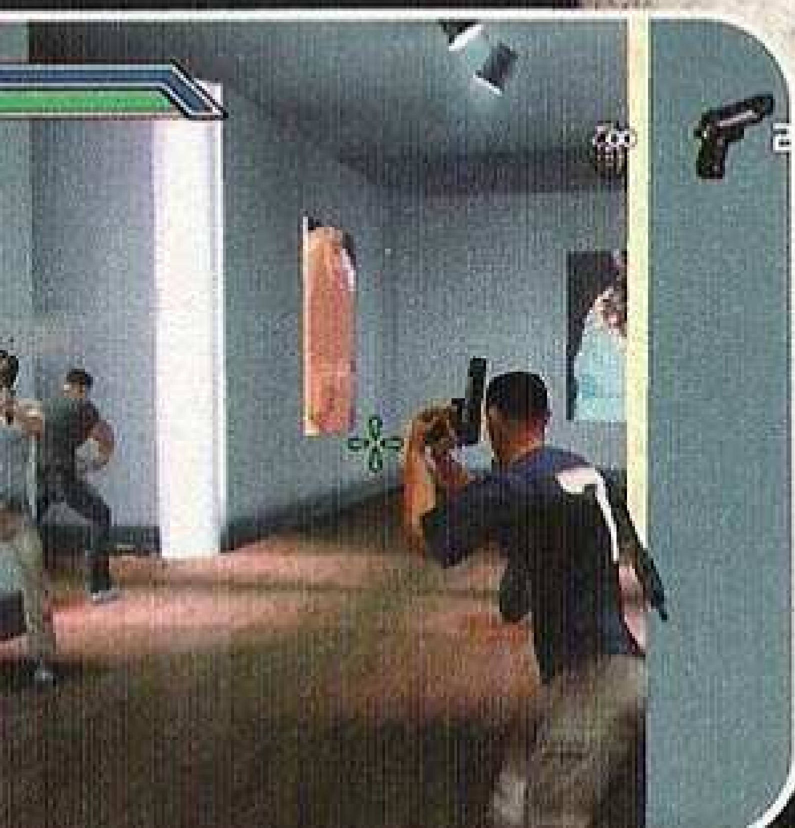
- **Terminal Reality / Majesco**
- www.bloodrayne2.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** październik 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox, PS2

Zapowiada się ostra rzeźnia. Tylko żeby z nadmiaru tych wszystkich dodatków gra nie stała się zbyt monotonna. Przemoc też może się przejeść

tekst: Marcin „Izymon" Izydorczyk







PC / PS2 / Xbox

Bad Boys 2

Komputerowa wersja komedii sensacyjnej z Willem Smithem w roli głównej. Mike Lowrey i Marcus Burnett pracują w wydziale antynarkotykowym miasta Miami. Pewnego dnia wpadają na ślad afery głębszej niż Rów Mariański i równie brudnej co biurko Randalla. Oczywiście postanawiają wkroczyć tam, gdzie jeszcze żadna sprzątaczka nie dotarła... i wówczas zaczyna się ostra jazda. Gracz obserwuje bohaterów z pozycji FPP bądź TPP, okłada wrogów pięściami, a także korzysta z pistoletów, strzelb, karabinów i snajperek. Na niektórych spośród 15 poziomów wykazuje się sprytem i harcerską sprawnością „Ciche stopy", na innych wchodzi w otwarty konflikt z bandziorami i nie trudzi się nawet, by schować się za beczką. Każda misja oceniana jest przez policyjny zespół ekspertów. Gracz może starać się być dobrym, praworządnym gliną bądź złym chłopakiem...



Podsłuchaliśmy...

Z wycieczką w ZOO

Jeszcze w tym roku do sklepów trafi ZOO TYCOON 2, kontynuacja przebojowej strategii ekonomicznej z miśkami w rolach głównych. Nowa wersja przyniesie trójwymiarową grafikę, nowe procedury SI kierujące zachowaniem zwierząt, nowe budynki i obszerną zoopedię.

Pozazdrościć konsolowcom

Druga część dziesiątego odcinka (sic!) najsłynniejszej konsolowej gry role-playing FINAL FANTASY zbliża się do naszego kraju potężnymi krokami. W FF X-2 gracz wciela się w dziewoję imieniem Yuna, która wyrusza w niebezpieczną podróż śladami swojego chłopaka. Towarzyszą jej same urocze niunie – dzięki temu program przypadnie do gustu graczom obojga płci. Śliczne przerywniki filmowe i poprawiony system walk (Active Time Battle) uczynią z gry przebój. Szkoda, że nie ma pecetowej wersji...

Noc Kruka i NigdyZimy

CD Projekt wyda NOC KRUKA, dodatek do popularnego GOTHIC 2. Program zostanie wydany w polskiej wersji językowej i trafi do sklepów w połowie roku. W tym samym okresie na Zachodzie ukaże się trzeci dodatek do NEVERWINTER NIGHTS. Jednak w COMMUNITY EXPANSION PACK gracze nie znajdą nowej przygody, ale zestaw nowych broni, 450 stworów, 1500 przedmiotów, 1000 pancerzy i ubrań oraz dodatkowe 2 postacie.

PC

Syrena Racer

Zapowiedziany przez firmę Play program SYRENA RACER to czwarta odsłona serii poświęconej legendom polskich szos. Wcześniejsze Maluchy, Poldki i Trabanty nie zyskały przychylności recenzentów, jednak dzięki niskiej cenie i oryginalnemu tematowi trafiły pod strzechy, i to w olbrzymich ilościach. Ten sam los spotka zapewne Syrenki. Gra ukaże się w zaskakująco niskiej cenie 9,90 zł za kopię. Co więcej, na jej potrzeby producenci napisali zupełnie nowy silnik, znacznie szybszy i umożliwiający tworzenie bardziej złożonych obiektów. W SYRENA RACER gracze zobaczą 10 samochodów (w tym policyjną brykę), zróżnicowane trasy, efektowne krasy i dynamiczne zmagania bak w bak. Przekonają się też, że Syrena nie ryba i pływać w wodzie nie potrafi. Kolejny program cyklu poświęcony będzie Garbusom. Jednocześnie na rynku pojawi się prosty menadżer piłkarski.



PC

Poacher

Angielskim terminem „poacher" określa się kłusowników – bandytów, którzy nielegalnie wyłapują zwierzęta i przerabiają je na skórki bądź kotlety. Główny bohater gry POACHER jest takim właśnie kretynem. Ma duże strzelby, mały rozumek i atlas przyrodniczy ze sobą. Poluje wyłącznie na najcenniejsze gatunki. Takie zagrożone wyginięciem... Program pozwala wziąć udział w nielegalnych polowaniach na tygrysy, nosorożce, słonie i alpaki (a może alpagi? – Frogger). Zwiedzasz Kongo, Indie, zalesione państewka Ameryki Łacińskiej, a nawet śnieżną Rosję. Swoje łupy sprzedajesz na międzynarodowym rynku, a za zarobiony szmal kupujesz nowe



PC

Street Hacker

Dołączona do lutowego numeru miesięcznika CLICK! pełna wersja gry DARK SIGNS wywołała wśród czytelników sporo kontrowersji. Co bardziej oburzeni gracze dzwonili do redakcji z pretensjami, że nie potrafią się zalogować, że grafikę im wycięło i na ekranie widzą jakieś dziwne literki... Załamaliśmy się, a zaprzyjaźnieni psychologowie składali nas do kupy ponad tydzień. Zrozumieliśmy też, że złożonych, skomplikowanych produkcji dla tzw. inteligentnego gracza do CLICKA! dołączać nie powinniśmy. Na naszym cover CD nie zobaczysz więc pełnej wersji STREET HACKER i nie pobawisz się w pisanie wirusów. Nie wykonasz włamów doskonałych i nie zatrzesz śladów prowadzących do twojego komputera. Nie weźmiesz udziału w gigantycznej rozgrywce pomiędzy FBI a wielkimi amerykańskimi korporacjami...





PC PS2 Xbox

ShellShock: NAM '67

Wietnamskie bary powoli znikają z ulic Warszawy – przyczynił się do tego sławetny skandal z psami i kotami, przerabianymi w pralkach na smaczne kotleciki z kurczaka. Gdyby nie gry komputerowe, dawno zapomnielibyśmy o tym niewielkim, azjatyckim państewku. SHELLSHOCK: NAM '67 powstaje w jednym z wewnętrznych oddziałów Eidos i opowiada o losach samotnego żołnierza amerykańskiego, który stara się po prostu przetrwać wojenny koszmar. W czasie większości misji gracz skrada się po wielkiemu cichu, próbując dostrzec czających się w gęstwinie partyzantów. Zwiedza górską północ i bagniste południe, zapędza się w podziemne tunele Vietcongu, przeżywa też atak bombowy na niewielką wioskę i starcie z regularnym wojskiem. Grę od innych „wietnamskich" produkcji odróżniać ma realizm. Producenci twierdzą, że nie będą chować ze wstydu głowy w piasek i pokażą także najbardziej kontrowersyjne wydarzenia wojny. Tylko co na to niewinne amerykańskie owieczki? Będą niuńki protestować?



PC

Freedom Force vs. Third Reich

Taktyczna strategia role-playing FREEDOM FORCE doczeka się kontynuacji. Tym razem komiksowi bohaterowie przenoszą się w czasie, by stanąć do walki z Trzecią Rzeszą. Ich przeciwnikiem jest Blitzkrieg. Nie, nie chodzi o słynną wojnę błyskawiczną... Genialni w swojej głupocie scenarzyści uczynili go diabolicznym naukowcem, generałem, który pragnie wykorzystać Hitlera i jego wiernych kamratów do swoich własnych celów. Gracz odwiedzi więc wszystkie najważniejsze pola bitew, a później zapuści się do innych wymiarów. W czasie walk wykorzysta unikalne umiejętności każdej postaci, a jednocześnie zachwyci się szatą graficzną programu. Według autorów gry, napędza ją bardzo elastyczny, dynamiczny silnik, umożliwiający tworzenie wielkich lokacji oraz świetnie animowanych postaci. Pierwsza część serii była bardzo udana. Oby druga poszła w jej ślady!



strzelby, doskonalszy osprzęt, a nawet pojazdy (ATV, ciężarówki, helikoptery). Twórcy gry oczywiście twierdzą, że zwierzęta potrafią się bronić – chociażby salwując się paniczną ucieczką. Mimo wszystko nam w redakcji wydaje się, że bycie kłusownikiem, choćby wirtualnym, to żenada i poraSZka przez duże SZ.



PC

Tajemnicza Wyspa

Sebastian Zieliński, współtwórca MORTYRA i pierwszej wersji WIEDŹMINA, założył niedawno własną firmę komputerową. Jej pierwsza gra - TAJEMNICZA WYSPA - to bardzo nietypowa strategia z elementami RPG, przeznaczona dla młodszych graczy. Bohaterowie, piątka nieźle zakręconych osobników, rozbijają się u brzegów tajemniczej wyspy. Przez pierwszą część gry łosiak, słoń, lis, chłopiec i robot poszukują się wzajemnie i z największym trudem walczą o przeżycie. Później zakładają niewielką osadę i starają się zbudować tratwę. Przy okazji poznają wielu nowych przyjaciół, ratują tubylców z łap złej czarownicy, a także zdobędą nowe umiejętności. Każdą z postaci można rozwinąć niczym dywan, w dowolnie wybranym kierunku! Gra nie ma jeszcze polskiego wydawcy. Być może w znalezieniu takowego pomoże anglojęzyczne demo, które ñ jako MYSTERIOUS ISLAND ñ ukazało się niedawno w sieci.



PC Xbox

Shadow Ops: Red Mercury

Zapytaj Żaby, jak nazywa się czerwona planeta. „Mars" – powie Zgniły Wylupiastooki Ropuch (ja to kiedyś odstrzelę Joelowi ten zakuty łeb – Frogger). I będzie miał rację. Niestety, firmie Atari coś się poprzestawiało w klepkach i z tą czerwienią padło na pierwszą planetę od Słońca. RED MERCURY jest militarnym shooterem, w którym gracz wciela się w dowódcę oddziału Delta Force i wyrusza do boju. Już na początku zabawy dostaje od swych szefów rozkaz rozpracowania rosyjskiej podwójnej agentki. Babka weszła w posiadanie katalizatora chemicznego przyspieszającego reakcje atomowe, co zagraża stabilizacji





na świecie. Co ma z tego gracz? Dwadzieścia otwartych poziomów napędzanych technologią UNREAL, połączonych intrygującą fabułą z dramatycznymi zwrotami akcji. Co jeszcze? Kilkadziesiąt rodzajów inteligentnych przeciwników, wiernie odtworzone uzbrojenie i sieciowe tryby Deathmatch, Team Deathmatch, Plant the Bomb, Capture the Flag i Escort. A wszystko już w czerwcu!

Podsłuchaliśmy...

Polski Colin coraz lepszy!

Przygotowywane przez firmę Techland wyścigi samochodowe XPAND RALLY zaczynają nabierać imponujących kształtów. Gra już dziś wygląda bardzo ładnie, a autorzy wciąż ją dopieszczają. Wersja finalna zaoferuje 60 zróżnicowanych tras, możliwość zjechania z wyznaczonego toru, pięć scenerii i osiem rodzajów nawierzchni, a także realistyczny, dynamiczny model jazdy. Premiera wczesnym latem.



Activision przewiduje

Firma Activision postanowiła spojrzeć w kryształową kulę i podać tytuły, które wyda najwcześniej za rok. Na rynek trafi wówczas kolejna gra z serii TONY HAWK, a także QUAKE 4, sequel CALL OF DUTY i kontynuacja TRUE CRIME 2. Jak to dobrze, że od przybytku głowa nie boli!

Gry jak filmy wideo

Wypożyczając film na kasecie wideo bądź płycie DVD oglądasz ostrzeżenie FBI, dotyczące nielegalnego rozpowszechniania obrazu i związanych z tym kar. Już wkrótce podobne teksty pojawią się w grach komputerowych. W USA piratom grozi 5 lat więzienia bądź 250 tysięcy dolarów grzywny.

Najdłuższa, ale już nie podróż

Kontynuacja NAJDŁUŻSZEJ PODRÓŻY, znakomitej gry przygodowej sprzed trzech lat, pojawi się w sklepach najwcześniej w przyszłym roku. Program DREAMFALL opowie o młodej dziewczynie, która chcąc uratować swój świat, wyrusza w podróż. Musi odnaleźć April Ryan, bohaterkę poprzedniej części gry.

Z konsoli na PC

Coraz więcej gier wybiera się na wycieczkę z konsol na PC. Po megaokrutnym MANHUNT nadejdzie seria popularnych karcianek YU-GI-OCH!, a także dynamiczne wyścigi uliczne JUICED. Konwersji doczeka się też platformówka I-NINJA.

Kobieta-kot atakuje

Firma Electronic Arts pracuje nad grą akcji CATWOMAN, nawiązującą do popularnego komiksu o kobiecie-kocie (a ściślej, wysokobudżetowego filmu z Halle Berry w roli głównej). Program ukaże się w wersji na wszystkie konsole oraz pecety. Nie wiadomo jeszcze, czy wydawca dołoży do każdego pudełka puszkę karmy dla kociąt. W końcu jak się długo gra, to człowiek robi się głodny...



Podsłuchaliśmy...

HALF-LIFE 2 Forever

Premiera HALF-LIFE 2 została przesunięta na lato, a VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES trafi do sklepów najwcześniej za rok – poinformował niedawno serwis prasowy CNN. Graczom na otarcie łez rzucono ochłap: zapowiedź trzeciej gry na silniku Source. Ma to być dynamiczne role-playing przygotowane przez autorów ARX FATALIS. Czekaj tatka latka...

L'Art nie zapłacze

Rodzima firma L'Art ogłosiła swój plan wydawniczy na rok 2004. Jesienią do kiosków trafią SKOKI NARCIARSKIE 2005 oraz owiany tajemnicą symulator współczesnego czołgu. Towarzyszyć im będzie strategia czasu rzeczywistego DOGS oraz dwuwymiarowa przygodówka CHŁOPAKI NIE PŁACZĄ. Mieszka tu jakiś cwaniak? Akcja jest taka, żebyś dał piątaka...

Już nie OBLIVION

Firma THQ, światowy dystrybutor rewelacyjnie zapowiadającej się gry STALKER: OBLIVION LOST, podjęła decyzję o zmianie nazwy programu. Od tej pory gracze w kilkudziesięciu państwach świata będą czekać na STALKER: THE SHADOW OF CHERNOBYL. A premiera? Jeśli nadal będzie wiał pomyślny wiatr, program ukaże się przed wakacjami.

Wypasiony lapek

Firma Dell wzbogaciła swą ofertę o laptopa przeznaczonego dla graczy. Sprzęt jest naprawdę wypasiony: składa się z procka Pentium 4 3.4 GHz bądź Pentium 4 Extreme, karty graficznej Radeon 9700 128 MB RAM, ekranu WUXGA LCD 15.4" 400 MHz i dwukanałowej pamięci 512 MB RAM. Szkoda tylko, że cena laptopa jest również wypasiona i wynosi 2599 dolarów.

PAINKILLER – Pricekiller

Długo oczekiwana strzelanina PAINKILLER (dzieło Adriana Chmielarza) ukaże się w ramach serii „Dobra Gra", w cenie... 19.90 zł! Program powraca do korzeni hardcore'owych strzelanin, oferując dopracowaną fizykę otoczenia i rewelacyjną grafikę z największymi płynnie animowanymi bossami w historii gier komputerowych. W programie pojawią się 24 zróżnicowane poziomy oraz 5 broni, każda z dwoma trybami strzelania – w tym oryginalna kołkownica, przybijająca wrogów do ścian. Miłośników sieciowania ucieszy tryb mulitplayer dla maksymalnie 32 graczy.

Piraci kłamią?

Padł jeszcze jeden mit związany z piracką banderą. Czołowi crackerzy utrzymywali dotychczas, że nie czerpią korzyści z łamania programów („Always remember: We do it just for FUN") i, w odróżnieniu od producentów gier, nie wyciągają łapy po kasę. Proces Seana Michaela Breena z grupy Razor1911 udowodnił, że to wierutne kłamstwo. Na sprzedaży nielegalnego oprogramowania Breen zarobił pół miliona dolarów! Sąd w Oakland skazał go za to na 50 miesięcy więzienia.

PC / PS2 / GCN / Xbox

UEFA EURO 2004

Z połamanymi skrzydłami, obitymi mordami i chronicznym brakiem formy nasze wypłowiałe orły nie miały szans, by dolecieć do Portugalii. Finałów pozbawili ich Łotysze, niewysocy goście z liczącego 2.5 mln mieszkańców państewka... Na szczęście, gracze będą na miejscu o czasie. Dzięki UEFA EURO 2004, najnowszej grze sportowej autorów serii FIFA FOOTBALL, weźmiesz udział w eliminacjach do Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej. Pokierujesz w nich dowolnym spośród 51 zespołów, w tym reprezentacją Polski. Następnie spakujesz walizki i popędzisz do Lizbony, Porto i Bragi, by zmierzyć się z najlepszymi. Poprawiona szata graficzna i wiernie odtworzone stadiony są najmocniejszymi elementami tej produkcji. W samej motoryce gry również nie zabraknie nowinek. Zmieni się system naliczania kontuzji i przymusowych przerw piłkarzy, znaczenia nabiorą również morale zawodników. Nawet największy walczak po dwóch przegranych będzie co najwyżej smutno patrzył za piłką...



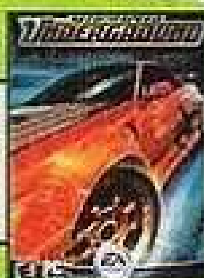
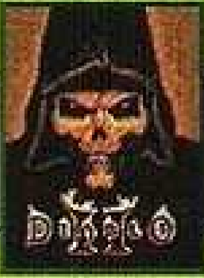
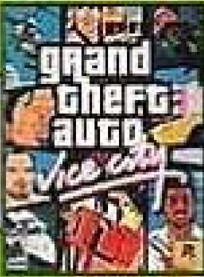
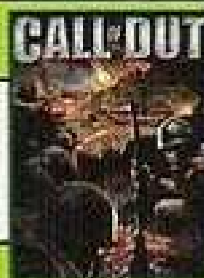
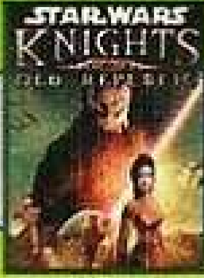
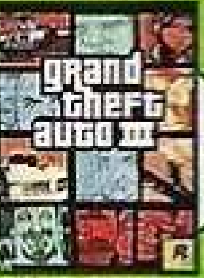
PC

Perimeter



Skauci firmy Codemasters coraz głębiej penetrują rosyjski rynek. Niedawno podpisali umowę na kolejną – po SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 – strategię rodem ze Wschodu. Gra wyróżnia się spośród innych trójwymiarowych RTS'ów możliwością przeprowadzenia procesu terraformizacji. Całe otoczenie gracza zmienia się wraz z rozwojem akcji. Przesuwają się góry, wąwozy zmieniają swe położenie, zaś karłowate wzniesienia nagle zapadają się w głąb ziemi. Wszystko po to, by nadać walce zupełnie inny wymiar. Nagłe wypiętrzenie ziemi potrafi być groźniejsze od olbrzymiej eksplozji! Fabuła gry rozgrywa się oczywiście w odległej przyszłości, wiele lat po tym, jak ludzie opuścili zniszczoną Ziemię. Teraz walczą o nowe planety, korzystając z czołgów i ciężkich maszyn bojowych. Rywalizują o surowce naturalne, o przestrzeń, na której mogliby się rozwijać, wreszcie o energię, którą mogą pozyskiwać tylko na równej powierzchni...

TOP-13 LISTA

1	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127	
2	Diablo 2	PC	008	
3	SW: Jedi Knight: Jedi Academy	PC	059	
4	GTA Vice City	PC, PS2	025	
5	Call of Duty	PC	073	
6	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130	
7	Gothic 2	PC	060	
8	Beyond Good & Evil	PC, PS2, GCN, Xbox	136	
9	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001	
10	Prince of Persia	PC, PS2, PSX, Xbox, GCN, GBA	125	
11	Medal Of Honor:...	PC	002	
12	Warcraft III	PC	010	
13	The Sims	PC, PS2	003	

Obscure

PC / PS2 / XB





Kenny, najpopularniejszy chłopak w całym ogólniaku, w zagadkowych okolicznościach znika z podwórka. Grupka jego przyjaciół postanawia wyjaśnić tę i kilka innych tajemnic, jakie w ostatnich latach narosły wokół szkoły. Jej wiktoriański budyneczek należy do najstarszych w tej części USA... Czyżby więc Beverly Hills 91-666? Gorzej! OBSCURE to naprawdziwszy survival-horror, który ma zamiar rzucić wyzwanie samemu SILENT HILL! Główni bohaterowie trafiają bowiem do budy z zupełnie innego wymiaru. Ich śledztwo zamienia się wówczas w prawdziwy bój o przeżycie. Niepokojąca oprawa dźwiękowa, fantastyczne, a jednocześnie obrzydliwe projekty potworów, wreszcie dynamiczna akcja w stylu RESIDENT EVIL to największe zalety tej francuskiej produkcji.

Dead Man's Hand

PC / XB



Westernowy festiwal trwa. Tym razem twórcy RUNE zaprzęgli najnowszą wersję silnika UNREAL do dyliżansu i kazali pociągnąć go na Dziki Zachód. DEAD MAN'S HAND będzie widowiskową strzelaniną FPP, opowiadającą o dramatycznych losach niejakiego El Tejona. Ów rewolwerowiec i nałogowy szamacz fasoli z bekonem przez długie lata należał do słynnego gangu Dziewięciu. W każdym miasteczku pogranicza jego imię wymawiano ze strachem, kreśląc przy tym w powietrzu znak krzyża. Aż przyszła kryska na Matyska... El Tejon został przez kamratów zdradzony i o mało co nie zginął. Od tej pory jego życiem zawładnęła chęć zemsty! Taka bajeczka to klasyczna kiszka, prawda? W dodatku do złudzenia przypomina story napisane na potrzeby WANTED GUNS! Mimo tej i kilku innych wad DEAD MAN'S HAND zapowiada się miodnie. Widowiskowe pościgi po pustyniach i stepach, spacery po opuszczonych miasteczkach i wioskach zamieszkanych przez meksykańskich gringo, wizyta w kopalni i kilka bójek w saloonach – wszystko to pachnie najprawdziwszą przygodą. Taką pierwszego sortu!

Podsłuchaliśmy...

Nowy gracz na rynku

Nicolas Games to nowy polski dystrybutor, który powstał na gruzach dogorywającego Play-Itu. Pierwszą propozycją przedsiębiorstwa będzie udany horror NOSFERATU: WRATH OF MALACHI, który już wkrótce trafi do sklepów w cenie 69.90 zł. Zapowiedziano też premiery THIRD WAVE, ROCK MANAGER oraz C.I.D. STEPPENWOLF CASE.

Załóż czapkę skinie!

Firma Nightmare Armor rozpoczęła sprzedaż zbrój Master Chiefa z gry HALO. Potężny kawał blachy w dowolnym rozmiarze, oczywiście przygotowany na zamówienie, kosztuje 3500 dolarów. Dużo, ale w takim stroju nie strach zapyskować żulkom z podwórka.

Blizzard uczy czytać

W połowie lutego do sprzedaży trafiły dwie nowe książki osadzone w świecie gier firmy Blizzard! Są to „Starcraft: Nim Zapadnie Ciemność" (240 stron) i „Warcraft: Ostatni Strażnik" (304 stony). Książki, które będą kosztować 23.90 i 25.90 zł, już teraz możesz zamówić w sklepie internetowym Wirtus.pl.

Techland i nowe gry

Wrocławska firma Techland zapowiedziała wydanie trzech nowych gier komputerowych. Będą to: zwariowane wyścigi TRACKMANIA, przygodówka PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI oraz UPLINK, osławiona gra hackerska, przypominająca nieco znane z CLICKA! DARK SIGNS.



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej „Ctwjalineczka" Cwalina

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

014	Neverwinter Nights – PC	045	Ghost Master – PC
104	Baldur's Gate 2 – PC	131	Pro Evolution Soccer 3 – PC, PS2
137	Final Fantasy XI – PC, PS2	132	LotR: War of the Ring – PC
032	Battlefield 1942 – PC	056	Midnight Club 2 – PC, PS2
055	Etherlords 2 – PC	133	Broken Sword 3 – PC, PS2, Xbox
019	Disciples 2 – PC	134	HP: Quidditch World Cup – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA
138	Legacy of Kain: Defiance – PC, PS2, Xbox	141	Space Colony – PC
044	Colin McRae Rally 3 – PC, PS2	142	Armed and Dangerous – PC, Xbox
139	Railroad Tycoon 3 – PC	054	Piraci z Karaibów – PC, Xbox
071	Max Payne 2 – PC, PS2	143	Galactic Civilization – PC
140	The Hobbit – PC, PS2, GCN, Xbox, GBA	012	SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast – PC, Xbox, GCN
015	Age of Mythology – PC	034	Morrowind – PC, Xbox
030	Mafia – PC, PS2	009	Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	057	Fifa 2004 – PC, PS2, Xbox
031	Medieval: Total War – PC	144	Age of Wonders: Magia Cienia – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. **Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



ROME
TOTAL WAR

ROMULUS I REMUS – ZAŁOŻYCIELE RZYMU

Legenda dotycząca powstania Rzymu mówi, że założycielami stolicy Włoch byli bracia bliźniacy, Romulus i Remus, synowie śmiertelniczki i boga wojny – Marsa. Po narodzinach król rządzący pobliskimi terytoriami rozkazał niemowlęta zabić: włożono je do koszyka, a koszyk wrzucono do rzeki Tybr. „Pakunek" jednak nie zatonął, a gdy przybił do brzegu, niemowlakami zajęła się wilczyca. Wkrótce dzieci zostały odnalezione przez pasterza. Gdy bracia podrośli, zemścili się na złym królu, po czym postanowili założyć miasto w miejscu, gdzie odnalazła ich wilczyca. Później bracia pokłócili się, Romulus zabił Remusa i przez długie lata niepodzielnie panował w Rzymie.



W okresie, kiedy toczy się akcja gry, pod rządami Cezarów żyło i umierało 25% populacji Ziemi! Było to największe imperium ówczesnego świata



Armia rzymska słynęła ze znakomitych maszyn bojowych, takich jak np. balista





WIZYTA W CREATIVE ASSEMBLY POD LONDYNEM, 3 LUTY 2004

Sława największego władcy i twórcy Imperium Rzymu czeka na ciebie!

3 lutego miałem przyjemność znaleźć się w ścisłym gronie kilku dziennikarzy z Europy, którzy jako pierwsi obejrzeli najnowsze dziecko firmy Creative Assembly, zatytułowane ROME: TOTAL WAR. Biorąc pod uwagę, jak doskonałymi grami były poprzednie odsłony cyklu TOTAL WAR, SHOGUN i MEDIEVAL – spodziewałem się czegoś wyjątkowego. Jednak to, co ujrzałem w podlondyńskiej siedzibie Creative, przeszło moje najśmielsze oczekiwania.

Kiedy posadzono nas w sali konferencyjnej i Ian Roxburgh, odpowiedzialny za prezentację ROME: TOTAL WAR, spróbował w ramach rozluźnienia atmosfery porozmawiać o czymś niezwiązanym z grą, odpowiedziała mu martwa cisza. Na twarzach obecnych malowało się napięcie – każdy chciał zobaczyć na własne oczy, jak odtworzono kawał historii starożytnego Rzymu. Widząc, co się dzieje, nasz gospodarz czym prędzej włączył swojego peceta.

TRYBY ZABAWY

Prezentując pierwszą potyczkę – była to akurat batalia pomiędzy Grekami a Rzymianami – Ian opowiedział o dostępnych trybach rozgrywki. Początkujący gracze zapewne zechcą rozpocząć od krótkiego tutoriala, rozgrywającego się w czasach powstawania Rzymu (ludzie w Creative Assembly z jakichś powo-

tekst: Bartek „BaRTeS" Lewandowski

dów wolą unikać słowa „tutorial" i nalegają, byśmy mówili „prolog"). Kiedy gracz pozna już podstawy, przystąpi do głównej kampanii, rozpoczynającej się w III p.n.e. w okolicach Pierwszej Wojny Punickiej, a kończącej się z początkiem naszej ery (śmierć cesarza Augusta). Poza tym dostępna będzie także mniejsza kampania, przedstawiająca podboje Juliusza Cezara, a także szereg historycznych bitew dla miłośników szybkich i niezobowiązujących potyczek zbrojnych. Ponadto ROME: TOTAL WAR ma w łatwy sposób podlegać zmianom dokonywanym przez fanów, którzy wykorzystają przystępny edytor terenu.

TROCHĘ LICZB

Kiedy poznaliśmy już zarysy rozgrywki, przyszedł czas na pierwszy konkret, czyli potyczkę. Na pierwszy rzut oka niewiele się zmieniło. Od razu jednak widać jeszcze większą pieczołowitość, jeśli chodzi o przygotowanie oprawy graficznej gry – w porównaniu do poprzednich części serii. Animacje poruszających się wojsk stoją na fantastycznym poziomie i Ian, najwyraźniej dumny z tego, co jego ekipa zdołała stworzyć, kilkukrotnie „zoomował" kamerę do poziomu postaci pojedynczego wojownika. Jest to co prawda ruch wysoce niepraktyczny, jeśli chodzi o prowadzenie walki, ale za to ukazujący siłę audiowizualną tytułu. Warto zresztą przytoczyć w tym miejscu kilka dużo mówiących liczb: łącznie na monitorze będzie się mogło znaleźć do 20 000 walczących, typów jednostek łącznie jest około 100, a frakcji, które znajdą się na polu bitwy, ponad 20 – w tym Kartagina, Egipcjanie, Grecy (także Spartanie), plemiona germańskie, ludność zamieszkująca Wyspy Brytyjskie, Hiszpanię, Francję czy Bliski Wschód. Jest więc w czym wybierać i kogo podbijać!

SZLAG TRAFI SZLAK HANDLOWY?

Na początku rozgrywki w ROME: TOTAL WAR największym źródłem dochodów jest rolnictwo. Stopniowo jednak wzrastać będzie znaczenie dróg, szlaków handlowych – wprawdzie nie musisz zajmować się ich codziennym funkcjonowaniem, ale bezpieczeństwem już tak. To samo tyczy się szlaków morskich. Gracz posiadać będzie flotę wojenną zdolną do ochrony swoich transportowców. Mogą ci się jednak przydarzyć nieszczęścia – takie jak blokada portu przez obcą marynarkę wojenną. Niestety, nie będzie można samodzielnie prowadzić batalii morskich.





Sposób prowadzenia walki nie uległ drastycznym zmianom. Twórcy z Creative Assembly doszli najwyraźniej do wniosku, że dotychczasowe rozwiązania sprawdzają się doskonale . Możesz kontrolować dowolną liczbę jednostek obecnych na polu bitwy, a tym, które zechcesz wyłączyć spod swojej bezpośredniej komendy, wynikające z przebiegu bitwy rozkazy wyda komputer. Jeśli będziesz potrzebować chwili na zastanowienie się, zawsze istnieje możliwość zatrzymania akcji i spokojnego obmyślenia dalszej taktyki. Natomiast dla generałów, którzy „dobrze zaczynają, ale nie potrafią skończyć" pozostawiono opcję symulacji ostatecznego wyniku batalii.

Z TAKĄ MAPĄ NIE ZGINIESZ

Druga potyczka, jaką ujrzeliśmy, rozegrała się na pustynnych terenach Egiptu, z malowniczym widokiem piramid w tle. W trakcie walki rozpętała się burza piaskowa – Ian wyjaśnił nam, iż warunki atmosferyczne nadal będą odgrywać istotną rolę. Szczególnie dotyczy to wiatru w kontekście wykorzystania formacji łuczników. Ukształtowanie terenu to chyba jeszcze istotniejsza kwestia, uznaliśmy jednak, że nie jest to żadna nowość w grach TOTAL WAR. I wtedy Ian z szelmowskim uśmiechem pokazał istotę zmian geograficznych wprowadzonych w ROME. Wycho-

CHRONOLOGIA SERII TOTAL WAR

Choć Creative Assembly zajmuje się czasem innego typu grami (dwie ukończone to gry sportowe – rugby – zarówno na PC, jak i PS2), to jednak firma ta zyskała rozgłos dzięki grom z cyklu TOTAL WAR. Oto jak prezentuje się historia tej serii:

1. SHOGUN: TOTAL WAR

Data wydania – 2000

Tematyka: Japonia w XVI wieku, walka potężnych samurajów o władzę w Kraju Kwitnącej Wiśni

2. SHOGUN: THE MONGOL INVASION

Data wydania – 2001

Tematyka: Japonia w XVI wieku, najazd Mongołów pod przewodnictwem Kublai Chana (wnuka Dżyngis Chana)

3. MEDIEVAL: TOTAL WAR

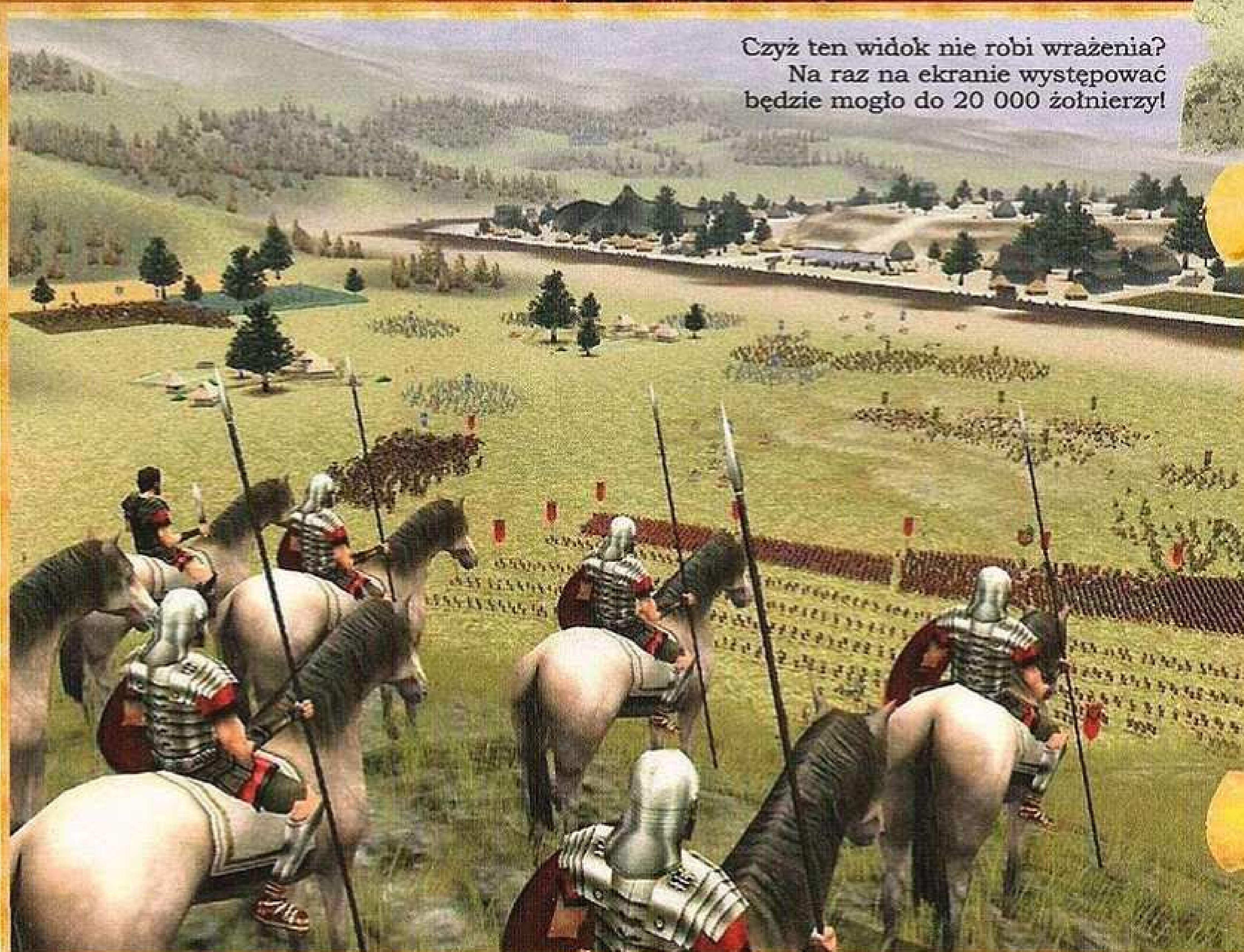
Data wydania – 2002

Tematyka: Średniowieczna Europa od 1087 do 1453 roku

4. MEDIEVAL: THE VIKING INVASION

Data wydania – 2003

Tematyka: Skandynawia i Wyspy Brytyjskie podczas podbojów Wikingów (trzy wieki poczynając od końca ósmego)



Czyż ten widok nie robi wrażenia? Na raz na ekranie występować będzie mogło do 20 000 żołnierzy!

POD OSŁONĄ NOCY

Cykl nocny to obecnie jedynie zmiana w kolorze nieba. W planach Creative Assembly jest jeszcze praca nad tym elementem rozgrywki, jednakże trzeba wziąć pod uwagę fakt, iż w czasach Imperium Rzymskiego nie toczono wielkich nocnych bitew. Prędzej można się było spodziewać krótkich najazdów na obozy przeciwnika lub prowadzenia działalności „szpiegowskiej". Nocne potyczki w ROME: TOTAL WAR będą miały zbliżony charakter i raczej nie spodziewaj się wielkich, epickich batalii przy świetle pochodni.

PUŁAPKI I RAJDY

Wkraczając na nowe terytoria, będziesz musiał liczyć się z zastawionymi na ciebie pułapkami. Możliwość zasadzki nie ogranicza się jedynie do nowo odkrytych terytoriów. Jeśli gracz przejmie kontrolę nad jakimś trudnym terenem (na przykład gęsto zalesionym), a nie będzie posiadał jednostek zdolnych do zapewnienia bezpieczeństwa i śledzenia ruchów przeciwnika, wtedy może się okazać, iż poruszającą się armię wroga ujrzy w ostatniej chwili. Inny aspekt wojny podjazdowej to szybkie, destrukcyjne wypady mające na celu, na przykład, przecięcie szlaków komunikacyjnych nieprzyjaciela.







Kartagińczycy w walce wykorzystywać będą słonie, swoją najsłynniejszą broń

dząc z mapy potyczki i przechodząc do mapy ogólnej („świat" sprowadza się do terenów znanych Rzymianom, a więc Europy, Afryki Północnej i Bliskiego Wschodu), wskazał na Sycylię i zwrócił naszą uwagę na obecność wulkanu. Następnie przeszedł dokładnie w tym miejscu do mapy potyczki i faktycznie – wulkan ów tam się znalazł. Jaki z tego wniosek? Cokolwiek zobaczysz na poziomie mapy ogólnej, znajdzie się też na mapie szczegółowej!

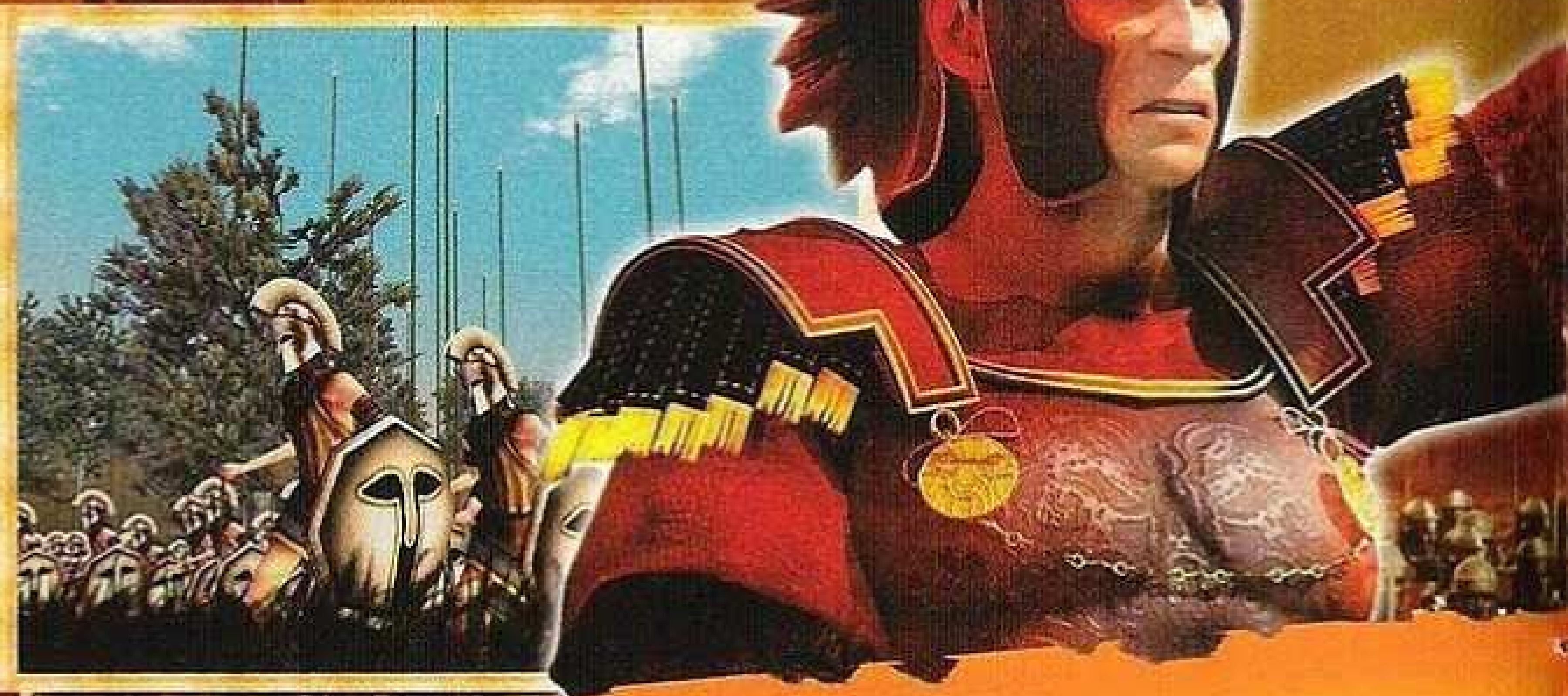
Zapewne większość fanów MEDIEVAL zaczyna się zastanawiać, czy przypadkiem coś mi się nie pokręciło. Wszak w tamtej grze na mapie ogólnej, której wygląd wzorowano na klasycznych strategiach turowych, nie było miejsca na jakieś typowo geograficzne znaczniki. Tu dochodzimy do sedna – mapa ogólna w ROME jest trójwymiarowa i geograficzna, a więc dokładnie odzwierciedla ukształtowanie terenu. Zatem jeśli daną rzekę, przełęcz albo łańcuch górski uznasz za miejsce strategiczne, wyślij tam swoje legiony. Sukces gwarantowany!

Kolejnymi elementami zaprezentowanymi przez gospodarzy z Creative Assembly były oblężenia miast oraz sztuka dyplomacji. Jeśli chodzi o obleganie twierdz, strona atakująca miała do dyspozycji całą grupę machin oblężniczych, dzięki którym szybko udało się zrobić wielki wyłom w murach miasta. Obrońcy próbowali odgryzać się wykorzystując łuczników, ale wobec mocy machiny wojennej Rzymian na niewiele się to zdało. Wojska rzymskie kontynuowały oblężenie także w nocy, po czym wtargnęły do centrum atakowanego grodu i zajęły jego główny plac – co oznaczało ostateczne przejęcie kontroli nad miastem. Swoją drogą, miasta wyglądają tak prześlicznie, że na pewno niejedna gra ekonomiczno-cywilizacyjna mogłaby pozazdrościć ROME: TOTAL WAR jakości wykonania. Jeśli chodzi o dyplomację, od sąsiadów można zażądać lub zaoferować im praktycznie wszystko, od wymiany handlowej po wypowiedzenie wojny.

CO Z TRYBEM MULTIPLAYER?

Z oczywistych względów w naszej krótkiej, acz treściwej prezentacji zabrakło miejsca na pokaz trybu sieciowego ROME: TOTAL WAR. No cóż, w tej chwili trudno byłoby znaleźć jakiegokolwiek przeciwnika :). Wiadomo jednak, że w potyczkach wieloosobowych będzie mogło brać udział do ośmiu graczy, zarówno poprzez sieć lokalną, jak i globalną.

Reasumując, ROME: TOTAL WAR prawdopodobnie pozwoli Creative Assembly zadomowić się w czołówce producentów gier strategicznych. RTW wedle wizji Anglików zapowiada się na grę epicką, prawdziwego pożeracza serc i czasu fanów strategii. Jedyne, czego można się obawiać, to czy aby na pewno twórcom uda się utrzymać wymagania sprzętowe na rozsądnym poziomie? Natomiast już na dzień dzisiejszy możemy być pewni, że gra raczej zabugowana nie będzie. Do premiery pozostało kilka miesięcy (okolice października 2004), a program jest właściwie ukończony. Odrobina cierpliwości, a doczekasz się smakowitej uczty!



RZYMSKA BRANKA

czyli jak rekrutowano żołnierzy w Republice Rzymskiej

Za czasów Republiki, gdy Senat wypowiadał wojnę, nad Kapitolem pojawiała się czerwona flaga, która sygnalizowała wszystkim posiadaczom ziemskim w wieku 17-46 lat konieczność stawienia się w koszarach w ciągu 30 dni w pełnej gotowości bojowej. Generałowie następnie dobierali sobie ludzi, zaczynając od najzamożniejszych. Początkowo służba była bezpłatnym obowiązkiem – ale w miarę jak armie rzymskie rosły, stała się ona przywilejem, za który zresztą otrzymywano żołd zwany „stipendium". Kiedy powstało Cesarstwo, dostanie się do legionów to już był naprawdę spory wyczyn. Należało spełnić wiele wymogów: liczył się odpowiedni wzrost, waga i słuch, nadto trzeba było umieć czytać i pisać.

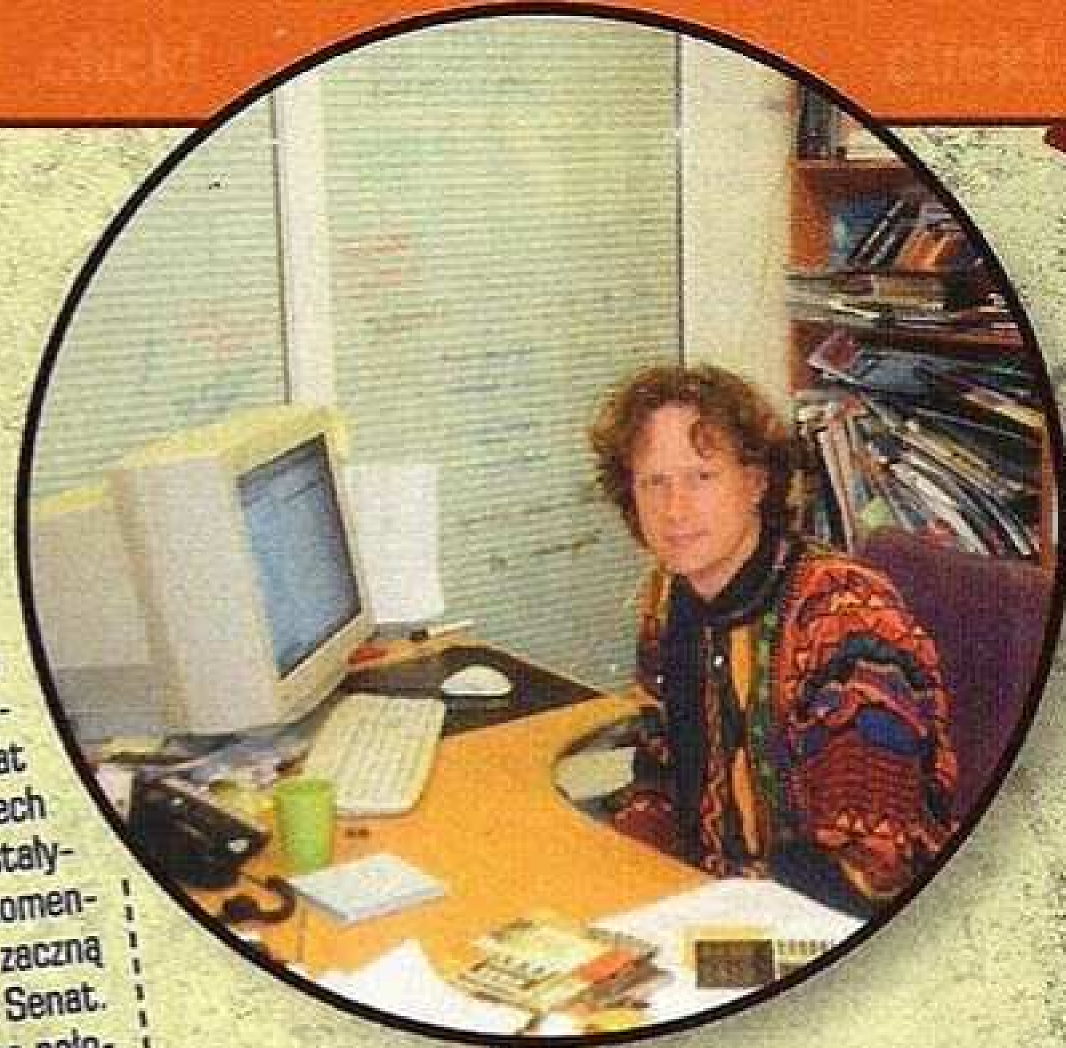
tekst: Bartek „BaRTeS" Lewandowski

TO ZDARZYŁO SIĘ NAPRAWDĘ – HISTORIA RZYMU W LATACH OBJĘTYCH FABUŁĄ ROME: TW



„Mnie osobiście marzy się też odtworzenie historii obu Ameryk"

Rozmowa z Mike'm Simpsonem, dyrektorem produkcji w Creative Assembly



CLICK!: To, co widzimy na monitorze, to gra zrobiona z rozmachem, a ponadto doskonała od strony technicznej. Wygląda na to, że do zabawy będziemy potrzebować jakiejś galaktycznej rakiety, a nie peceta...

MIKE SIMPSON: Nie, wcale nie. Wszystko to, co nasz silnik graficzny potrafi generować, podlega znacznemu skalowaniu (architektura, widoki, poziom szczegółowości postaci, efekty specjalne). Myślę, że wymagania minimalne co do sprzętu gracza nie powinny przekroczyć 1 GHz. Możliwe, że uda nam się zejść jeszcze poniżej tej granicy.

CLICK!: „Historia" (tak ją nazwijmy) w ROME: TOTAL WAR kończy się z początkiem pierwszego wieku naszej ery. Dlaczego nie dociągnęliście jej do czasów Nerona, chrześcijaństwa, upadku Cesarstwa?

M.S.: No cóż, powstanie Rzymu i upadek Rzymu to dwie odrębne ery. Do przedstawienia każdej z nich potrzebna byłaby całkowicie odmienna, oddzielna gra. Powstanie Imperium wiązało się ze stopniowym rozwojem, podbijaniem innych terytoriów. Natomiast rozpoczynanie gry, kiedy wielkie Cesarstwo jest w rozkwicie, oznaczałoby, że głównym celem zabawy winno być jak najdłuższe utrzymanie się przy władzy. A to wymagałoby stworzenia zupełnie innego programu.

CLICK!: Tak więc zaczynamy w określonym momencie i śledzimy rozwój Rzymu przez ponad trzy wieki. Tu pojawia się pytanie, czy historię jedynie obserwujemy, czy też kreujemy ją na swój sposób? Jak bardzo możemy wpłynąć na rozwój wydarzeń?

M.S.: Zasadniczo robisz tutaj, co ci się żywnie podoba. Istnieją pewne formy nacisku, ale masz pełne prawo im się oprzeć. Na początku gry Senat będzie ci dawał zadania do wykonania – możesz się nimi zająć, lecz możesz je też odrzucić. Rola Senatu polega wtedy na dawaniu sygnałów mniej doświadczonym graczom, co aktualnie warto począć ze swoją domeną. Nie prowadzi to nieuchronnie do takich samych „wyników" historycznych.

CLICK!: Czyli rola Senatu sprowadza się jedynie do doradztwa? Ten urząd miał chyba znacznie więcej do powiedzenia :).

M.S.: Oczywiście, że dawanie rad to tylko niektóre z możliwych działań Senatu. Nasza gra wszak rozgrywa się w czasach, gdy Rzym był republiką i to Senat tak naprawdę rządził. Gracz poprowadzi jedną z trzech wielkich rodzin i będzie rywalizował z dwiema pozostałymi o dojście do pozycji cesarza. Jeśli w pewnym momencie stanie się zbyt silny, to rywale na pewno zaczną spiskować przeciw niemu, wciągając w to także Senat. Działa to więc na takiej zasadzie, że przez pierwszą połowę gry Senat pomaga (dając wojska i pieniądze), a potem, gdy staniesz się dla niego zagrożeniem, czasem wykonuje ruchy w stosunku do ciebie wrogie (kary pieniężne, oddanie twoich miast innej rodzinie, itp.).

CLICK!: Pogoda, jak i w poprzednich grach TOTAL WAR, ma duże znaczenie dla rozwoju bitwy. Czy możemy zatem oczekiwać jakichś prognoz przed wyruszeniem do boju?

M.S.: Prognozy pojawią się, ale jak to zwykle w ich przypadku bywa, czasem nie będą idealne. W MEDIEVAL mieliśmy do czynienia z podobną sytuacją – możesz zaakceptować warunki i walczyć danego dnia lub też poczekać, aż pogoda będzie bardziej sprzyjająca.

CLICK!: Porozmawiajmy o miastach. Dawno temu, w genialnej grze zatytułowanej CENTURION, należało dbać o morale swoich rzymskich mieszkańców, na przykład urządzając im igrzyska. Czy takich aspektów rozgrywki możemy się też spodziewać w ROME: TOTAL WAR?

M.S.: Kwestię zarządzania miastami można rozwiązać na dwa sposoby. Początkującym taktykom polecam automatyczne zarządzanie, kiedy to komputer wybiera optymalne jego zdaniem rozwiązania, a gracz może spokojnie koncentrować się na podbijaniu sąsiadów. Jeśli natomiast aspekt ekonomiczny jest ci miły, to możesz osobiście przejąć kontrolę nad rozwojem danego miasta. A jeśli chodzi o igrzyska, to Ian pewnie wspomniał o hipodromie – możesz urządzać wyścigi konne czy organizować inne, podobne gry.

CLICK!: Na zakończenie powiedz mi: gdybyś miał w pojedynkę zadecydować, za jaki okres historyczny i rejon świata Creative Assembly miałaby się wziąć następnym razem tworząc grę z serii TOTAL WAR, to co byś wybrał?

M.S.: Uff, ciężko mi zadecydować, ponieważ mam w głowie kilka równie interesujących pomysłów. Wiele osób prosi nas o czasy napoleońskie, ale równie ciekawie wyglądałoby odtworzenie zalążków cywilizacji, na przykład w starożytnych Chinach. Mnie osobiście marzy się też odtworzenie historii obu Ameryk aż do czasów wojny secesyjnej w USA.

CLICK!: No to widzę, że plany nadal macie ambitne. Dzięki za wywiad!

Rome: Total War
Gra strategiczna

- **Creative Assembly / Activision / Cenega**
- www.rometotalwar.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC

Bezdyskusyjnie będzie to wielki hit. Gra posiada wszystkie zalety swoich poprzedniczek, jak również całą masę nowatorskich rozwiązań. Rewelacja!

100 p.n.e.

73 p.n.e. – Spartakus przewodzi powstaniu gladiatorów

64 p.n.e. – Syria staje się rzymską prowincją

63 p.n.e. – Pompeusz zajmuje Palestynę

50 p.n.e.

49 p.n.e. – Juliusz Cezar zostaje dyktatorem

47 p.n.e. – Cezar najeżdża Egipt i czyni z Kleopatry królową

44 p.n.e. – Cezar zostaje zamordowany

31 p.n.e. – Oktawian August pokonuje Marka Antoniusza i zostaje pierwszym Cesarzem Rzymu

30 p.n.e. – Kleopatra popełnia samobójstwo, Egipt zostaje prowincją rzymską

20 p.n.e. – ustalona zostaje granica z Persją na rzece Eufrat

13 p.n.e. – granice Imperium sięgają Dunaju

0

6 n.e. – granice Imperium sięgają Bałkanów

14 n.e. – umiera Oktawian, jego następcą zostaje Tyberiusz

50 n.e.

BATTLEFIELD wraca w glorii i chwale. Tym razem tysiące graczy będą się zmagać w Wietnamie

BATTLEFIELD Vietnam

Wojna w Wietnamie była jednym z bardziej kontrowersyjnych konfliktów ubiegłego stulecia. Krwawa, nieludzka rzeź w dzikich, tropikalnych sceneriach do dziś stymuluje wyobraźnię filmowców i producentów gier. A skoro BATTLEFIELD 1942 zyskał ogromną popularność, to czemu by nie umiejscowić akcji sequela w latach 60. ubiegłego stulecia w ogarniętym wojną Wietnamie? Tak też się stało. I już teraz, na krótko przed premierą, można stwierdzić, że był to strzał w dziesiątkę.

W co się bawić?

Program oferuje zaledwie 14 map, na których możesz pograć zarówno sam (z botami), jak i w trybie Multiplayer (do 64 graczy). W praktyce okazuje się, że każda mapa oferuje tyle zagwozdek taktycznych, tyle różnych strategii do wypróbowania, że o znudzeniu nie może być mowy. Mapy są wielkie, nawet przelot myśliwcem zajmuje chwilę. Nie ma mowy o przestrzennych ograniczeniach. Przed przystąpieniem do walki (i przed każdym respawnem), możesz wybrać miejsce pojawienia się na mapie, swoją profesję, a co za tym idzie – dostępny sprzęt. Pukawek i innych gadżetów jest cała masa, a wszystkie stanowią naturalnie wierne repliki sprzętu używanego w Wietnamie. **Wymienię tylko: lekki karabin snajperski SVD, karabin maszynowy MAT-49 Mod, nieśmiertelny AK-47, rewolwer M19, karabin M-16 (również w wersji z lunetą snajperską), shotgan Mossberg itp.** Do tego dochodzą moździerze, granaty, miny przeciwpiechotne... Jest czym zabijać, szczególnie że nie obeszło się bez napalmu (!). A nie wspomniałem jeszcze o pojazdach, których w nowym BATTLEFIELDZIE zabraknąć nie mogło. Ale o nich za moment.



W bazach stoi zatrzęsienie sprzętu – wszystko do twojej dyspozycji

Sylwek wymięka

VIETNAM, tak jak i jego poprzednik, nie trzyma się niewolniczo historycznej prawdy. Ba, niekiedy bywa nawet na bakier z realizmem. Gra jest szybka, intensywna i diabelnie wciągająca, zwłaszcza kiedy gramy z kilkudziesięcioma innymi narwańcami w Internecie. Autorom znów udało się przełożyć iście filmowy klimat na potrzeby gry komputerowej. Wyraźnie widać, że twórcy czerpali natchnienie z filmów traktujących o wojnie wietnamskiej, z niesamowitym „Czasem Apokalipsy" na czele. Ale jest tu też wiele z „Rambo 2" :-). Podkradanie się wśród gęstych traw na tyły posterunku wroga, dzikie rajdy czołgami po stromych zboczach, walka w rzadkim bambusowym lasku (w środku nocy, na tonących w blocie drogach), rozpaczliwy odwrót wiszącym mostkiem, strzelanina wśród gruzów miasta po bombardowaniu, zabezpieczanie zdobytych wiosek, błyskawiczne przeloty myśliwcem nad głowami wrogów, ostrzał z potężnych dział bojowych śmigłowców... **Ilość rajcujących akcji, jakie można odstawić grając w VIETNAM, jest niemal nieograniczona i zależy tylko od pomysłowości, umiejętności oraz zgrania całego zespołu.** Gra polega zwykle na zajmowaniu kolejnych posterunków wroga i spychaniu oponenta do defensywy. Obie strony startują najczęściej po przeciwległych stronach mapy, gdzie gracze natychmiast mogą wpakować się np. do pojazdu opancerzonego, czołgu, śmigłowca czy jeepa. Naturalnie pojazdy mogą pomieścić większą ilość graczy, co



owocuje megagrywalnymi motywami typu „ja prowadzę, wy naparzacie z działek pokładowych". Miód. Zdaję sobie sprawę, że niemal wszystko, o czym tu piszę, było już w oryginalnym BATTLEFIELD 1942, ale ilekroć gram w VIETNAM, nie mogę się tym nacieszyć. Niby stare, a nowe. Trudno wyrokować, jaką taktykę przyjmą gracze (gdyż tryb Multiplayer mogłem testować jedynie na nieco pustawym, prasowym serwerze), ale można przypuszczać, że w VIETNAMIE to śmigłowce przejmą uprzywilejowaną pozycję czołgów. I to na nich prawdopodobnie będzie opierała się większość akcji – desanty, ataki na wrogie posterunki, przerzucanie ludzi i sprzętu w odległe rejony mapy itp. Wszystko to rzecz jasna z uwagi na naturalne, mocno pofałdowane tereny. Z drugiej strony – pilotaż śmigłowca to ciężki kawałek chleba, który wymaga dość długiego treningu. Mimo to warto.

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Popołudniowa eskapada z kumplami z koszar


Raz żeśmy się z chłopakami wbili w gablotę...


i pojechalim na grzyby. Tzn. ja, Roman i Bogdan, bo nie było co do roboty


Na miejscu grzybów nie było, bo to zaraz po zimie, więc wiadomo...


ale za to po niebie leciał Pan Leszek, nasz były kucharz...


...ten co to go Bogdan nie lubił. A że miał ze sobą sprzęta, to pożytek z niego zrobił...


Roman jeszcze ostrzelał z daleka, tak dla pewności. No i zawinęliśmy się do bazy

Radio Wietnam

Nowością jest możliwość słuchania własnych MP3 podczas podróży pojazdem – świetny pomysł. Trzeba jednak powiedzieć, że i oryginalna ścieżka dźwiękowa pasuje jak ulał do klimatu rozgrywki. Składają się na nią głównie rock'n'rollowe i hard-rockowe kawałki z lat 60., niekoniecznie te najbardziej znane. **Są za to cholernie różnorodne i znakomicie dobrane. Brzmią wyśmienicie, paradoksalnie dlatego, że dźwięk jest przybrudzony, jak ze starej płyty analogowej.** Do tego dochodzi trzeszczące radio i już czujesz się jak dzielny, amerykański chłopiec.

Od strony wizualnej VIETNAM ma sporo do zaoferowania. Szczególnie ładnie prezentują się plenery – szerokie łąki, piaszczyste brzegi, zielone pagórki, wśród których wije się ubita droga. Świetnie wygląda trawa, w której naprawdę można się ukryć. Drzewa również wypadają znakomicie, podobnie jak i cała reszta flory. Co i rusz napotykamy na jakieś zabudowania, czasem jakieś wioski, częściej niewielkie posterunki Wietkongu, jakieś ruiny, zasieki, namioty, barykady, wieżyczki... Po rzekach pływają łodzie patrolowe, gotowe zdjąć każdego głupka wyściubiającego nos z krzaków. W głównych bazach obu stron stoją baraki, betonowe budynki, wielkie hangary, na stanowiskach czekają gotowe do lotu śmigłowce, na krótkim pasie startowym stoi MIG 21. Wszystko wzbogacone konkretną dawką detali! Nie ma mowy o wrażeniu pustki czy umowności całej scenerii. **Znakomicie wykonano też wszelkie tekstury, również sami wojacy wyglądają dobrze, mimo że nie bardzo jest czas przyglądać się im z bliska.**


Eskadra czołgów rusza na miasto. Będzie się działo i ostro strzelało

Błędy, błędy

Czy gra nie ma wad? Hmm, ciężko coś znaleźć, jednocześnie nie szukając dziury w całym. Zgodnie z zapowiedziami producenta podciągnięto lekko AI botów, reagujących teraz żywo na polecenia wydawane im przez gracza. Ale dla kogoś, kto nastawia się na szarpanie w Sieci, to bez znaczenia.

Grafikę wyraźnie podciągnięto, choć wymagania troszkę przerażają. Na konfiguracji Athlon XP 3200+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro gra wyraźnie przycinała na wysokich detalach. Nie wspominając już o tym, że na kartach ATI program wyświetla artefakty i często gubi model broni. Miejmy nadzieję, że problem rozwiąże patch, ewentualnie następna wersja sterowników. **Koniec końców, do komfortowej gry przydaje się mocny GeForce FX, ewentualnie Radeon z serii 9700/9800.** Ale gdy tego nie ma? No cóż, zawsze można spuścić nieco z tonu i obniżyć detale.

BATTLEFIELD VIETNAM bardzo mi się podoba i uznaję tę grę za jedną z najlepszych sieciowych strzelanin. Ocena jest jaka jest, gdyż zabrakło większych innowacji i nowych trybów gry. Mimo to szczerze polecam – ta gra to najlepsze, co możesz mieć.

Battlefield: Vietnam — 5

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 933 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Games / EA Polska**
- www.eagames.com/official/battlefield/vietnam

cena 139.00

+ Klimat wojny w Wietnamie, wybór broni, grywalność

– Problemy na kartach Radeon, dobrze działa tylko w trybie online

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

VIETNAM to must-have dla fanów BATTLEFIELDA i idealna propozycja dla poszukujących dynamicznego shootera sieciowego


Pilotowanie śmigłowca to nie lada wyzwanie, a zestrzelenie jakiegokolwiek celu to nie kanapka z masłem orzechowym

Z czym na wojnę?


1 **Double-barreled Flare Gun** – konkretny kaliber, przystosowany do wystrzeliwania flar. Imperialistę też zabije


2 **M19** – potężny i celny rewolwer, duże kuku gwarantowane


3 **RPG** – lekki karabin maszynowy, idealne wsparcie dla piechoty


4 **RPG-7V** – remedium na ciężki sprzęt wroga i większe oddziały piechoty


5 **AK-47** – czyli popularny Kałach. Do kupienia na stadionie, wiadro amunicji gratis


6 **MAT-49 Mod** – karabin maszynowy na grubego zwierza


7 **XM148** – wielka pukawka z podczepianym granatnikiem. Marzenie...


8 granaty i miny idealne na karnawał

CHICAGO 1930





Gotowy na krótką wizytę w czasach, gdy produkcja i sprzedaż alkoholu były całkowicie nielegalne?

Mafia i tak dostanie po dupsku



Porachunki mafijne to nie przelewki. Tutaj trup ściele się gęsto...



...ku uciesze prasy, która jutro znowu będzie miała o czym pisać

Jeśli odpowiedź brzmi „tak", czeka cię zabawa w policjantów i złodziei – ku uciesze prasy, zawsze głodnej sensacji. Znajdzesz się w krainie, gdzie przebrani za sprzedawców alkoholu gangsterzy w oczach szarego człowieka uchodzą za bohaterów, a maksyma „zbrodnia nie popłaca" zyskuje status jednego z najbardziej wyśmiewanych sloganów w historii USA.

Akcja gry toczy się w latach 30. poprzedniego wieku. Włoska mafia już na dobre zadomowiła się w największych amerykańskich miastach. Jeżeli podejmiesz decyzję o wstąpieniu w jej szeregi, twoim szefem zostanie bezwzględny Don Falcone – przywódca jednego z chicagowskich gangów. **Na czele brygady do zadań specjalnych Falcone stoisz właśnie ty – utalentowany cyngiel Jack Beretto, nie bez powodu zwany „Egzekutorem".** Prawdziwa wojna dopiero się zaczyna, a odbicie utraconych terenów z rąk bandy O'Neala nie będzie łatwym zadaniem. A jeszcze policja siedzi wam na karku. Czy nadal pragniesz bronić interesów rodziny? Jeśli nie, to czeka na ciebie jeszcze jedna ciekawa propozycja pracy...

Świeżo po studiach trafiłeś do Wydziału Wspierania Prohibicji przy Federalnym Biurze Śledczym. Harówka w ciągle opluwanej przez prasę antyalkoholowej dochodzeniówce nie należy do przyjemnych. Zwłaszcza że co chwila masz do czynienia z wariatami, gotowymi w obronie skrzynki podrzędnej whisky poczęstować cię ołowiem z „Tomusia". Mafia jest wszędzie, począwszy od zakamuflowanych barów, poprzez nielegalne browary, na skorumpowanych lokalnych gazetach skończywszy. Detektywie Edwardzie Nash – twoi przełożeni włączyli cię w skład elitarnej grupy „Nietykalnych", zajmującej się walką ze zorganizowaną przestępczością.

CHICAGO 1930 ukaże się niebawem na polskim rynku w cyklu „eXtra Gra". **Ten produkt, na wyrost reklamowany jako przebojowy wymiatacz, cechuje całkiem spora liczba prymitywnych niedoróbek.**



Nie zalicza się do nich przyzwoita szata graficzna, nawiązująca klimatem do historii znanych ze starych amerykańskich filmów kryminalnych. Owszem, tekstury prezentują przyzwoitą jakość, ale nie licz na wystrzałowe animacje. Dodatkowo świat gry oglądasz w widoku izometrycznym z niewygodnym skrolowaniem ekranu. Jak na jedyny mocny punkt gry to trochę słabo.

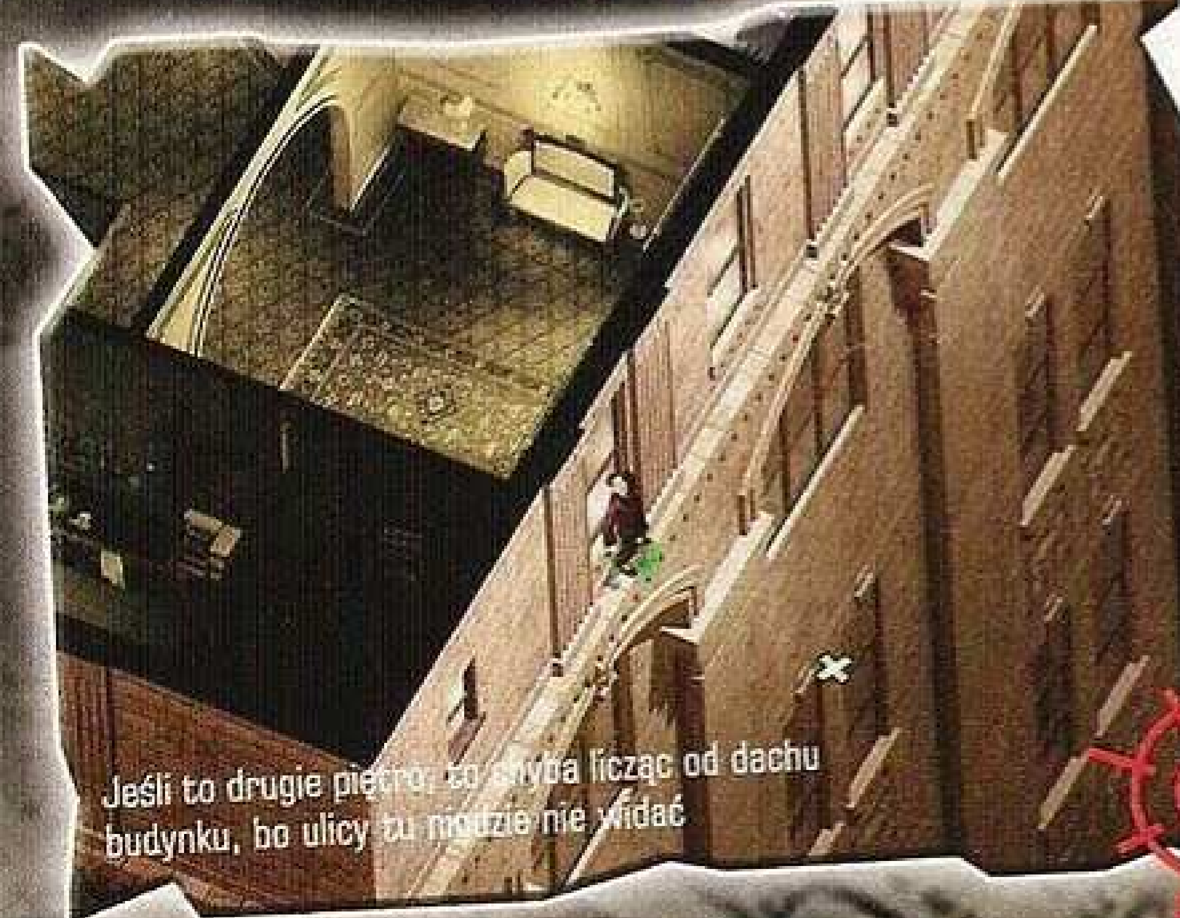
Odgłosy strzałów czy monotonna jazzowa muzyka ujdą w tłumie. Razi natomiast brak jakichkolwiek dialogów. Wszelkie informacje, oprócz odpraw na początku każdej misji, przekazywane są graczowi za pomocą tablic z napisami. Przypomina to trochę niemy film z początków XX wieku.

Interfejs nie przewiduje możliwości aktywacji broni czy jakiegokolwiek innego ekwipunku przy pomocy klawisza skrótu. Trzeba mozolnie najechać myszą na wybrany przedmiot, a następnie kliknąć na nim. Jest to szczególnie denerwujące przy przeładowywaniu broni. Wielokrotnie z tego powodu ginęli członkowie mojej ekipy.

Jeżeli podczas przeładowywania broni w pistolecie wciąż tkwią pociski, to zostaną one na zawsze utracone. Zamknięte drzwi pozostaną zamknięte aż do momentu odnalezienia właściwego klucza lub osiągnięcia konkretnego poziomu zaawansowania poszukiwań. Intryga w misjach zwykle ogranicza się do przebiegnięcia po całej mapie oraz zabicia bądź obezwładnienia wszystkich postaci stawiających czynny opór. Podobnych kwiatków jest więcej.

Obrazu nędzy i rozpaczy dopełnia beznadziejnie głupia Sztuczna Inteligencja. Np. w okolicy czai się 5 bandytów. Trzech z nich stoi bliżej, a pozostałych dwóch oczekuje kilka metrów dalej. Podchodzisz do tych pierwszych z wyciągniętym gnatem na odległość średniej mocy splunięcia i oddajesz kilka ostrzegawczych strzałów w głowę. Giną, nie zdążywszy wyciągnąć broni. Zanim ich kumple podejmą decyzję, czy ich pomścić, czy nie, już dawno też są trupami. Koszmar.

Zasadniczym plusem tej gry jest to, że nikt nie będzie groził ci bronią, rozkazując, byś ją kupił i świetnie się bawił... Dobre i tyle.



Jeśli to drugie piętro, to chyba licząc od dachu budynku, bo ulicy tu nigdzie nie widać



Chicago 1930 — **3**

Zręcznościowa

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD
* cena 29.99
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Wanadoo / CD Projekt**
* www.chicago1930-game.com

\+ Niezła grafika oraz przerywniki filmowe

– W zasadzie cała reszta, szczególnie tragiczna SI i fatalny interfejs

Grafika 4-, Dźwięk 3, Frajda 2

Kryminał niskobudżetowy, stojący na przeciętnym poziomie. Zabawa tylko dla zdesperowanych

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

SCHIZM II KAMELEON


Jałowe scenerie pojawiają się obok rajskich ogrodów

SCHIZM stanowił jedno z najważniejszych dokonań polskich programistów. Sequel okazał się godną kontynuacją jedynki


W grze widać inspiracje tworami przyrodu, jak również malarstwem surrealistów i rzeźbą


Wnętrze opuszczonej stacji kosmicznej robi piorunujące wrażenie

Jako niejaki Sen budzisz się ze stanu hibernacji na opuszczonej stacji kosmicznej, po ponad 200 latach nieprzerwanego snu. Informuje cię o tym starszy mężczyzna, a dokładniej holograficzna wiadomość. Za kilkanaście dni stację szlag trafi, razem z tobą naturalnie. To kara za unicestwienie planety Serpedon. Na tym kończy się przekaz, a resztę szczegółów będziesz musiał poznać sam – co może nie być łatwe, zważywszy, że cierpisz na amnezję. Na początek wypadałoby jednak uciec z zagrożonej stacji. Już po paru chwilach spotykasz swojego tajemniczego towarzysza podróży, który wyjawia ci kilka ciekawych informacji i pomaga w ucieczce. Twoim celem jest ostatnia zamieszkała dolina na planecie, którą rzekomo zniszczyłeś. Fabuła rozwija się powoli i choć nie jest może nowatorska, została dobrze napisana i zachęca gracza do zagłębiania się w zabawę. Jak to zwykle bywa, w trakcie wędrówki poznajesz historię świata gry, tajemnicę kryjącą się za jego upadkiem, jego mieszkańców, a przede wszystkim dwa bardzo od siebie różne plemiona. Bezbolesne przemierzanie magicznej krainy ułatwia tytułowa zdolność Kameleon.

Gdy kilka lat temu pierwszy SCHIZM wylądował na sklepowych półkach, z miejsca oczarował graczy grafiką. Światem bajecznie kolorowym, zaprojektowanym z wielką fantazją, pełnym niespotykanych kształtów i surrealistycznych zestawień. SCHIZM II jest godna poprzedniczki. Prerenderowane lokacje zastąpione zostały przez w pełni trójwymiarowe środowisko, zrealizowane przy użyciu silnika Jupiter (NO ONE LIVES FOREVER 2). Efekt jest wprost niesamowity! Dawno nie widziałem gry wykonanej z takim pietyzmem – kilkadziesiąt zróżnicowanych lokacji obfituje w detale. Szczegółowe, niemal fotorealistyczne tekstury wywołują oczopląs, a całość sprawia tak niesamowite wrażenie, że do przodu chcemy brnąć choćby tylko dla kolejnych widoków. Już pierwsza lokacja daje solidnego kopa – pokład opuszczonej, zniszczonej stacji kosmicznej natychmiast kojarzy się z pierwszym „Obcym" czy nadchodzącym DOOMEM 3. Powyginane kładki, zniszczone instalacje elektryczne, rdza, kurz, nieczynne roboty – jesteśmy sami, od ponad 200 lat dryfując na orbicie obcej planety. I to czuć. Zastosowanie pełnego środowiska 3D zaowocowało niespotykaną swobodą ruchów – kolejne lokacje zwiedzamy korzystając z widoku FPP, co pozwala jeszcze bliżej przyjrzeć się i docenić ogrom pracy, jaki włożyli artyści, by wykreować tak cudowne światy. Szata graficzna stanowi zdecydowanie jeden z najmocniejszych atutów gry, nawet mimo tego, że postacie poruszają się mało naturalnie, czasem miewają dość debilny wyraz twarzy i noszą kretyńskie czapki. Szczęściem, z problemem tym stykamy się tylko w cut-scenkach.

Podróżując po świecie gry, co i rusz napotykamy na mniej lub bardziej pomysłowe zagadki. Wszystkie jednak cechuje wysoki poziom trudności. Momentami wręcz bardzo wysoki, dużo wyższy niż w wielu podobnych produkcjach. Szarady wymagają maksymalnego skupienia, zaangażowania wszystkich szarych komórek i nierzadko godzin wolnego czasu. Są po prostu skomplikowane (przynajmniej na pozór) i wymagają mozolnej analizy kolejnych drobnych podpowiedzi, schematów i rebusów. Na szczęście ich rozwiązanie daje niemałą satysfakcję i często pozwala zobaczyć kolejną, zapierającą dech w piersiach lokację. W tym miejscu trzeba jednak jasno powiedzieć, że SCHIZM II to nie jest gra dla nowicjuszy. Tu trzeba sporo samozaparcia, otwartej głowy i odrobiny doświadczenia – w przeciwnym razie po kilku bezowocnych godzinach niechybnie zbluzgasz autorów, samą grę, po czym wypieprzysz ją przez okno, wprost na osiedlowy śmietnik i rzucisz się z płaczem w ramiona mamy.

Jeśli jednak zdecydujesz się dać nowemu SCHIZMOWI szansę, będziesz miał również okazję wsłuchać się w „atmosferyczną, klimatyczną muzykę" (autentyczny cytat z okładki :). I rzeczywiście, muzyczka jest niebywale nastrojowa, zmienia się w zależności od okoliczności, w jakich się znajdziemy. Naprawdę, świetna robota. To samo dźwięk – odgłosy dobiegają do uszu gracza ze wszystkich stron, budują klimat, niekiedy też stanowią podstawę zagadki. Natomiast rażą nieco kwestie wypowiadane przez bohaterów – często beznamiętne, zupełnie nietrafione i nieco naiwne. Cóż, gra aktorska to bardzo nierówny i zdecydowanie najsłabszy element gry.

SCHIZM II to obok czwartej części URU jedna z najlepszych gier przygodowych, w jakie było mi dane ostatnio zagrać. Choć bardziej pasowałoby tu pewnie określenie „gra logiczna". Rzeczywiście, oba wymienione tytuły to pozycje „do zwiedzania". Do zwiedzania i smakowania. I ostrego myślenia. Ambitni szaradziści – SCHIZM II jest dla was.

tekst: Maciej „Fantazgoth" Wesołowicz


Nie brak zamkniętych, tajemniczych lokacji


Wiszące budynki to jeden z najciekawszych motywów

Schizm II: Kameleon 5-

Przygodowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Detalion / LK Avalon**
- www.schiznm.com/schizm2

\+ Znakomita grafika, nastrojowa atmosfera, wymagające zagadki

– Dość standardowe, nużące łamigłówki, drobne braki fabularne

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 5-

SCHIZM II to świetna propozycja dla każdego miłośnika przygodówek, szczególnie zaś dla fanów pierwszej części gry

Statki pasażerskie, towarowe oraz tankowce to wyjątkowo łatwy kąsek dla okrętów podwodnych

Zastanawiałeś się kiedyś, co by było, gdyby historia potoczyła się inaczej?

Karabiny przeciwlotnicze są niezbędne na pokładzie. Bez nich daleko nie popłyniesz

Enigma: Rising Tide

Symulacja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 750 MHz 256 MB RAM, 650 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Tesseraction Games / Play**
- www.warfleet.net

cena 45.00

Ocena: 4

+	–
System komunikacji głosowej, warunki pogodowe, dźwięk	Monotonna grafika, muzyka, nierównomierny poziom trudności

Grafika 3+ | Dźwięk 4- | Frajda 4+

Rzadki okaz symulacji z prawdziwego zdarzenia. Oryginalna forma rozrywki z alternatywną wersją wydarzeń historycznych

W dzisiejszych czasach symulatory z prawdziwego zdarzenia należą do rzadkości. Dlatego też miłą niespodzianką okazała się ENIGMA: RISING TIDE, która należy do wymierającego gatunku symulatorów bitew morskich.

Fabuła ERT jest wyjątkowo ciekawa. Gra prezentuje alternatywną wersję wydarzeń historycznych, która rozpoczyna się wraz ze zwycięstwem Niemiec w I wojnie światowej. Wszystkie dalsze wydarzenia są tego konsekwencją. Ameryka, nietknięta przez wojnę, manifestuje swoją siłę w Irlandii. Niemcy panują w Europie od Szkocji aż po Bałkany. Wielka Brytania tworzy wraz z Japonią Ligę Wolnych Narodów. W 1937 roku trzy imperia, głodne dalszych sukcesów, rozpoczynają II wojnę światową. **Wiadomo już, iż kluczową rolę odegra w niej panowanie na morzach i oceanach – gigantyczne floty stalowych okrętów wyruszają w rejs.**

Więcej szczegółów poznasz podczas gry. ERT zawiera aż 6 kampanii, po dwie na każde imperium. Zanim przystąpisz do zabawy, musisz podać imię, narodowość, wybrać jeden z dwóch poziomów trudności oraz zdecydować, czy wolisz objąć dowodzenie nad jednostką nawodną, czy też podwodną. Jeszcze jedna sprawa – niezwykle istotna. **Nawodne jednostki z założenia mają większą siłę ognia i są odporniejsze na ataki, podwodne zaś w walce wykorzystują przede wszystkim element zaskoczenia.**

Jako dowódca odpowiadasz za swój okręt oraz misję, którą ci powierzono. Początkowo będzie to mała jednostka, jednak wraz z kolejnymi awansami otrzymasz przydziały do masywniejszych krążowników, pancerników, niszczycieli, łodzi torpedowych czy różnorakich łodzi podwodnych. Zajmujesz się nawigacją, strategią, obsługą dział, torped oraz bomb głębinowych. Sterować okrętem możesz na kilka sposobów: poprzez regulację 4-stopniowej przepustnicy prędkości, kontrolę zanurzenia oraz steru, klikając na kompasie na wybrany kierunek bądź metodą zautomatyzowaną na mapie taktycznej. Obsługę uzbrojenia możesz powierzyć wirtualnej załodze, która dość skutecznie wypełni twoje rozkazy. Jedynie wyrzutnie torped, min oraz bomb głębinowych musisz obsługiwać samemu. Jeśli z tym sobie poradzisz, reszta okaże się pestką.

ERT została wyposażona w oryginalny system komunikacji pomiędzy graczem a programem. **Obok standardowego klikania myszką czy klepania w klawisze, możesz wydawać komendy głosowe. Najbardziej popularne i najłatwiejsze to: „fire" (ognia) i „dive dive dive" (awaryjne zanurzenie).** Zapewniam, kiedy wydzierasz się do monitora z twarzą pełną emocji, widok jest naprawdę komiczny.

Co ciekawe, ERT w zamyśle miała rozgrywać się wyłącznie w Internecie. Twórcy pragnęli i nadal pragną stworzyć wirtualną, alternatywną rzeczywistość. Jak sami tłumaczą, z powodu licznych próśb i nacisków ze strony odbiorców postanowili najpierw wydać grę w wersji dla pojedynczego gracza. Odsłona online ma ujrzeć światło dzienne jeszcze w 2004 roku. Płacić trzeba będzie tylko za każdy miesiąc dostępu do serwerów.

Autorzy w dość prosty sposób pozbawili grę dramatycznych widoków, jak chociażby marynarzy, wyskakujących w popłochu z tonących jednostek, czy też ciał zabitych, unoszących się na wodzie po bitwie. Na żadnej jednostce nie ma żywej duszy! ERT przypomina przez to wojnę statków widmo.

Lokalizacja ERT została wykonana poprawnie. Nie doszukałem się błędów merytorycznych ani językowych. Szkoda tylko, że komendy głosowe należy wypowiadać po angielsku.

ERT trafiła na polski rynek z półtorarocznym opóźnieniem. Wyraźnie odbiło się to na jakości grafiki. **Rażąca jest jakość tekstur, utrzymanych w monotonnych, jednolitych kolorach.** Trochę rdzy, stalowe nity, nieregularna faktura – takie detale nadałby ERT klimatu, a tak trzeba nadrabiać własną wyobraźnią.

Pomimo tego ERT to pozycja warta uwagi. Szczególnie polecam ją wszystkim miłośnikom bitew morskich oraz strategii. Tymczasem – dive dive dive!!!

Polak potrafi

Enigma (łac. zagadka) – niemiecka maszyna szyfrująca, używana przez wywiad oraz armię niemiecką. Powstała w Niemczech, a jej wynalazcą był Artur Scherbius, który do budowy Enigmy wykorzystał plany maszyny szyfrującej Holendra Hugo Kocha. Niemiecka marynarka wojenna zaczęła wykorzystywać Enigmę już w 1926 roku. Na lądzie maszynę znalazła zastosowanie kilka lat później. Polacy (Marian Rejewski, Jerzy Różycki i Henryk Zygalski) złamali kod Enigmy w roku 1934 i wtedy też powstała pierwsza kopia wojskowej wersji szyfratora. Od tego czasu Polacy mogli odczytywać korespondencję niemiecką, choć nie było to proste, bowiem Niemcy stale udoskonalali maszynę i sposoby szyfrowania.



Esencja satysfakcji (powyżej) w postaci tonącego wrogiego okrętu – uwielbiam torpedy;-)

ENIGMA: RISING TIDE

tekst: Tomasz „Covai" Kowalski

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Ubezwłasnowolniony, zaprogramowany, ale wciąż groźny oddział Delta Force ponownie rusza do akcji!

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN – TEAM SABRE to pierwszy oficjalny dodatek do znanego i lubianego FPS, traktującego o losach jednostki specjalnej Delta Force. Co takiego przygotowali dla nas autorzy?

Z pewnością najważniejszą nowością są dwie kampanie przeznaczone dla pojedynczego gracza – razem 11 nowych scenariuszy. Pierwsza rozgrywa się w gęstych dżunglach Kolumbii, gdzie przyjdzie ci walczyć z szefami karteli narkotykowych. Druga dzieje się na suchych piaskach Iranu – twoim zadaniem jest odbicie strategicznych punktów z rąk rebeliantów. **W przeciwieństwie do swojego pierwowzoru, BHDTS raczy nas fikcją, która ma mieć miejsce w niedalekiej przyszłości.**

BHDTS to bardziej strzelanina z elementami taktycznymi, niż gra taktyczna z odrobiną strzelania. Rozgrywka kładzie nacisk na masową eksterminację wroga. Dobrze, że pozostały elementy zaskoczenia oraz skradania się.

Żegnaj swobodo!

Wyraźnie daje się zauważyć, że misje są dłuższe. Przeciętna zajmuje 30 albo nawet więcej minut. Na pierwszy rzut oka trudno ocenić, czy to dobrze, czy też źle. Dłuższe misje powinny przynosić więcej frajdy, **jednak system limitowanych save'ów potrafi doprowadzić do furii. Standardowo możesz zapisać grę w trakcie trwania misji tylko trzy razy**, ale dobre wyniki operacyjne są nagradzane dodatkowymi możliwościami save'owania. Nie jest to dużo, szczególnie jeśli weźmiesz pod uwagę, iż scenariusze zostały wypełnione licznymi liniowymi pułapkami. Zamiast dopracować Sztuczną Inteligencję przeciwników, autorzy zdecydowali się wrzucić do gry szereg skryptów, które automatycznie pozbawią cię życia, o ile nie spełnisz ich wymagań. Wygląda to mniej więcej tak – wchodzisz na nowy teren i masz z góry określoną ilość czasu na zneutralizowanie wroga. Jeśli nie zdołasz tego zrobić, otrzymujesz śmiertelny postrzał. Co ty na to?

Dodatkowym utrudnieniem jest konieczność podążania trasą wyznaczoną przez dowództwo. Wystarczy, że oddalisz się zbytnio od nakreślonych na mapie linii, otrzymasz rozkaz powrotu. Jeśli się nie podporządkujesz, po kilku sekundach misja zostanie uznana za nieudaną.



Ostrzał ze śmigłowców jest niezwykle skuteczny – działka kaliber 50 koszą równo



Wrogowie kryją się w podziemnych bunkrach, ale to ich nie uchroni przez Delta Force

Warto dokładniej przyjrzeć się okolicy. Handlarze narkotyków dobrze się kamuflują

Łódką do celu

Pomimo liniowości, często dysponujesz alternatywnym sposobem przeprowadzenia misji. Na przykład, jeśli zdołasz zakraść się do portu i zneutralizować strażników, dalszą część drogi będziesz mógł pokonać na łodzi zamiast maszerować brzegiem rzeki. Korzystanie z takich opcji jest nagradzane poprzez możliwość zaskoczenia przeciwnika na dalszym etapie. Szczawik spodziewa się łódki wypełnionej przyjaciółmi, a w zamian na kark spada mu oddział Delta!

Dodatek do gry o tematyce militarnej nie mógł się obejść bez kilku nowych „zabawek". Do bogatego arsenału dołączyły szybkostrzelne karabiny G3A3 i G36E, oraz rewelacyjna półautomatyczna snajperka PSG1 z magazynkiem na 20 naboi. Nowy karabin snajperski sieje popłoch i zniszczenie w trybie Multiplayer, w którym BHDTS oferuje 30 nowych map. Rozgrywka dla wielu graczy to mocna strona gry. Internetowe bitwy kwitną – szczególnie gdy *50 osób razem staje do walki.*

Dialogi bywają komiczne, a muzyka fajna, ale **BHDTS najlepiej prezentuje się od strony wizualnej.** Wyjątkowo spektakularne są eksplozje pojazdów – odpadające, płonące koła, kawałki karoserii wystrzeliwane w powietrze, pasażerowie rozrzucani dookoła. Chociaż nie ma to zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością, wywołuje sporo emocji.

BHDTS odradzam wszystkim tym, którym w grach dokucza konieczność wykonywania wszystkiego według narzuconego z góry schematu. Gra powinna jednak przypaść do gustu miłośnikom strzelanin – tego tutaj nie brakuje.

W skrócie

Delta Force, Operacyjny Oddział Sił Specjalnych Armii Stanów Zjednoczonych (Special Forces Operational Detachment-Delta – SFOD-D), został utworzony w 1977 roku przez byłego oficera SAS, pułkownika Charlesa Beckwitha. Wzorował się on na brytyjskiej jednostce SAS. SFOD-D jest jednym z kluczowych oddziałów wykorzystywanych do zwalczania terroryzmu poza Stanami Zjednoczonymi. Składa się z trzech szwadronów: A, B, C. Każdy z nich może zostać podzielony na dalsze mniejsze jednostki w zależności od potrzeby misji. Delta utrzymuje również jednostki wsparcia, które zajmują się selekcją i treningiem, logistyką, finansami i sprawami medycznymi. Kwatera główna Delty znajduje się w Fort Bragg w Północnej Karolinie.

Akcje przeprowadzane nocą pomogą ci zdobyć przewagę taktyczną

DF - Black Hawk Down Team Sabre 4+

Akcja / FPS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 750 GB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ritual Entertainment / Cenega Polska**
- www. novalogic.com

+	–
Spektakularne eksplozje, zasadzki, Multiplayer	Niskie SI wroga, liczne skrypty w misjach, liniowość

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5-	3+

Pierwszy oficjalny dodatek do **BLACK HAWK DOWN** to niemal czysta zręcznościówka. Szkoda...

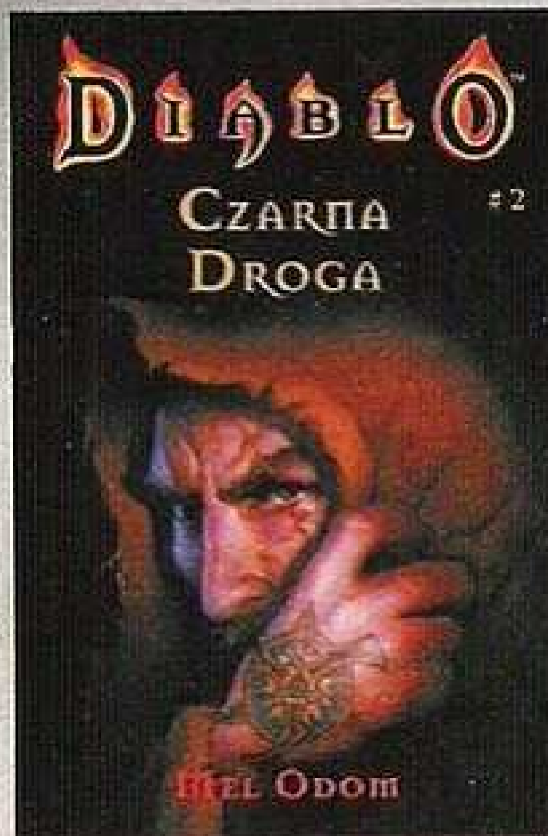
tekst: Tomasz

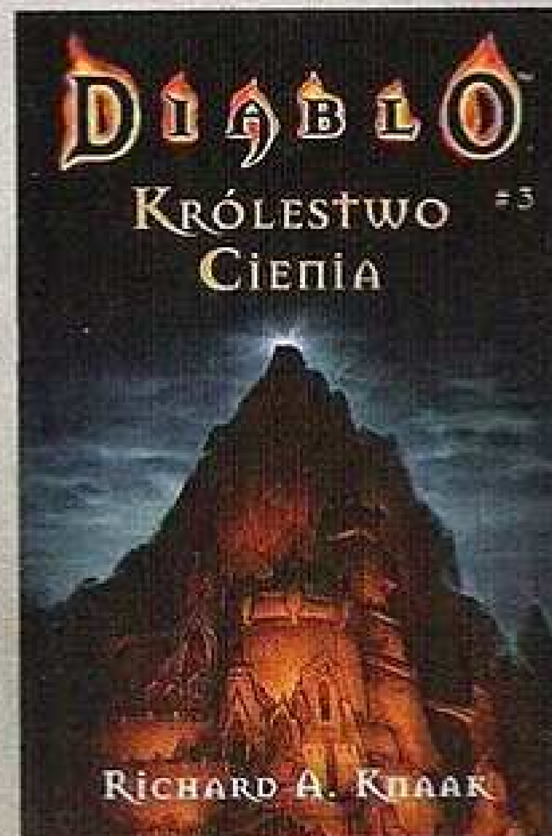
ŚWIATY 

NA STRONACH KSIĄŻEK



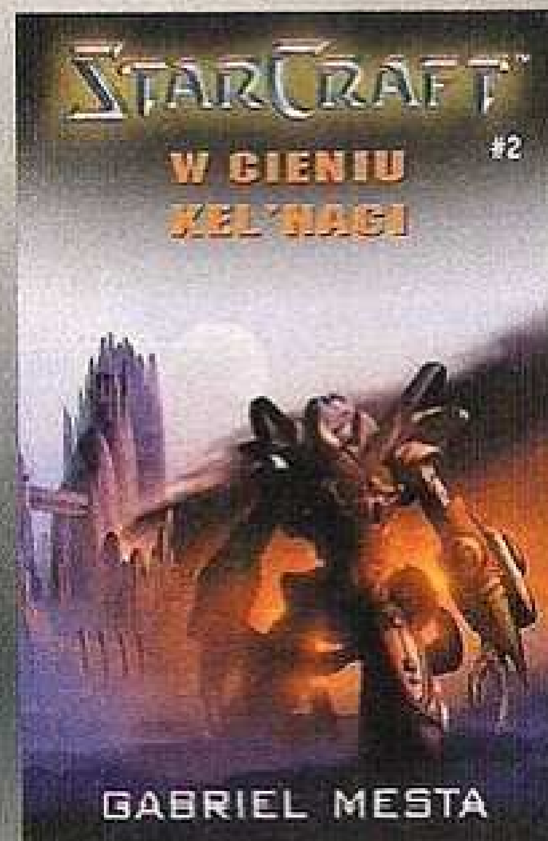






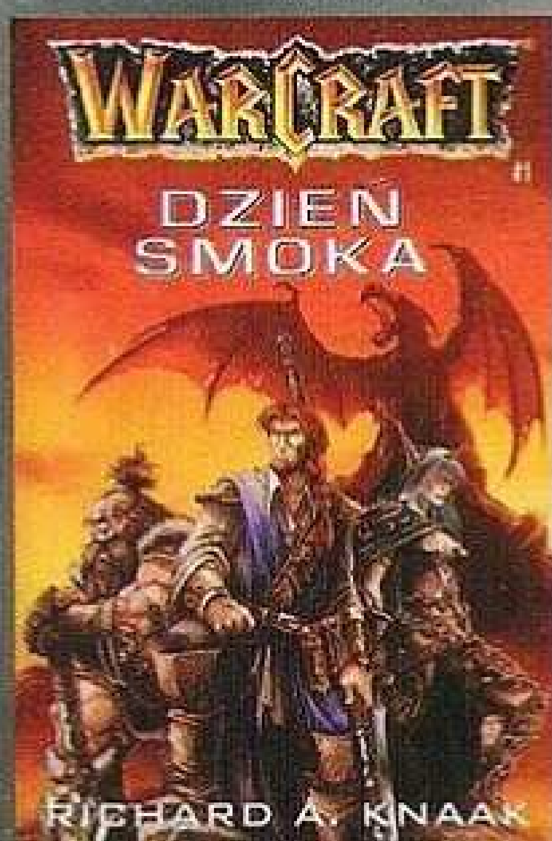


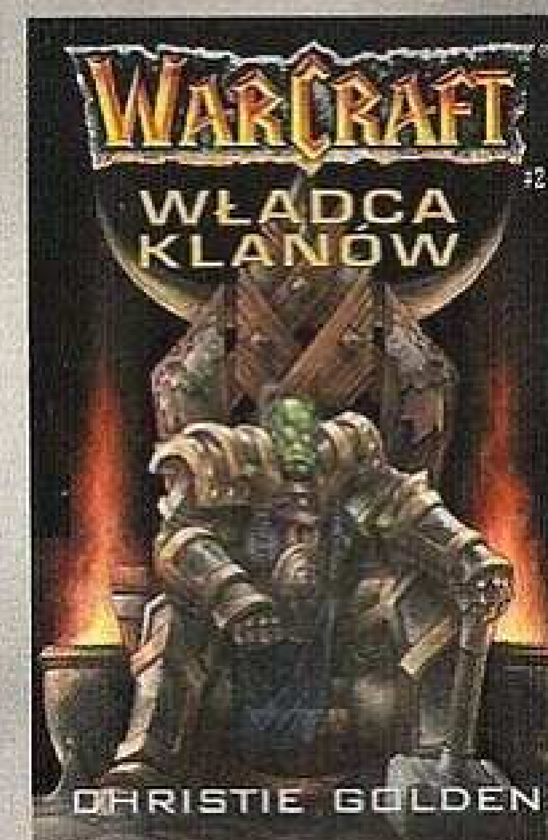














PYTAJ W SALONACH EMPIK I KSIĘGARNIACH.



Sprzedaż:
e-mail:
sklepik@isa.pl
telefon:
0...22 - 846 27 59
strona:
www.isa.pl



Deus Ex: Invisible War

Film powinien rozpoczynać się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie musi rosnąć...

Scenarzyści z zespołu Ion Storm (seria THIEF), odpowiedzialni za fabułę DEUS EX: INVISIBLE WAR, wzięli sobie do serca przepis Alfreda Hitchcocka na emocjonujący film. Z powodzeniem zastosowali go w debiutującej niebawem na rynku europejskim grze.

DE: IW jest zakręconą kontynuacją cyberpunkowej historii zapoczątkowanej cztery lata temu przez brygadę z teksańskiego Austin. Jednak tym razem akcja toczy się w roku 2072, 20 lat po wydarzeniach znanych z DEUS EX. Ogólnoświatowa katastrofa gospodarcza, mająca wówczas miejsce, rozpoczęła epokę mniej lub bardziej drastycznych wojen korporacyjnych. By zapewnić sobie przewagę nad konkurencją, największe z syndykatów stworzyły sekretne Wydziały Bezpieczeństwa, poza standardowym zakresem obowiązków odpowiedzialne także za sabotaż.

Kim jesteś?

Nazywasz się Alex D. Jesteś absolwentem/absolwentką chicagowskiego oddziału elitarnej Tarsus Academy – międzynarodowej uczelni, zajmującej się szkoleniem agentów, którzy w przyszłości będą pracować dla Wydziału Bezpieczeństwa w jednej z potężnych korporacji sponsorujących Akademię.

Właśnie obudziłeś się ze snu w swoim nowym apartamencie (trzeba przyznać, że przyszli pracodawcy są hojni i nie skąpią pieniędzy na komfortowe warunki nauki), po nagłym i niespodziewanym transferze z Wietrznego Miasta do filii w Seattle.

Jako postać w grze nie znasz przyczyny przenosin, ale wprowadzające w fabułę drugiej odsłony intro bardzo plastycznie przedstawia powód przeprowadzki. Na tyle plastycznie, iż nie zamierzam nikomu zdradzać zawartości tego wręcz kinowego majstersztyku. Powiem tylko, iż w pełni zasługuje na miano hitchcockowskiego trzęsienia ziemi, a tempo akcji rzeczywiście gna do przodu na złamanie karku jak zwinne bolidy w wyścigach Formuły 1.



Bardzo trudno jest mi orzec, czy to ptak czy nosorożec...

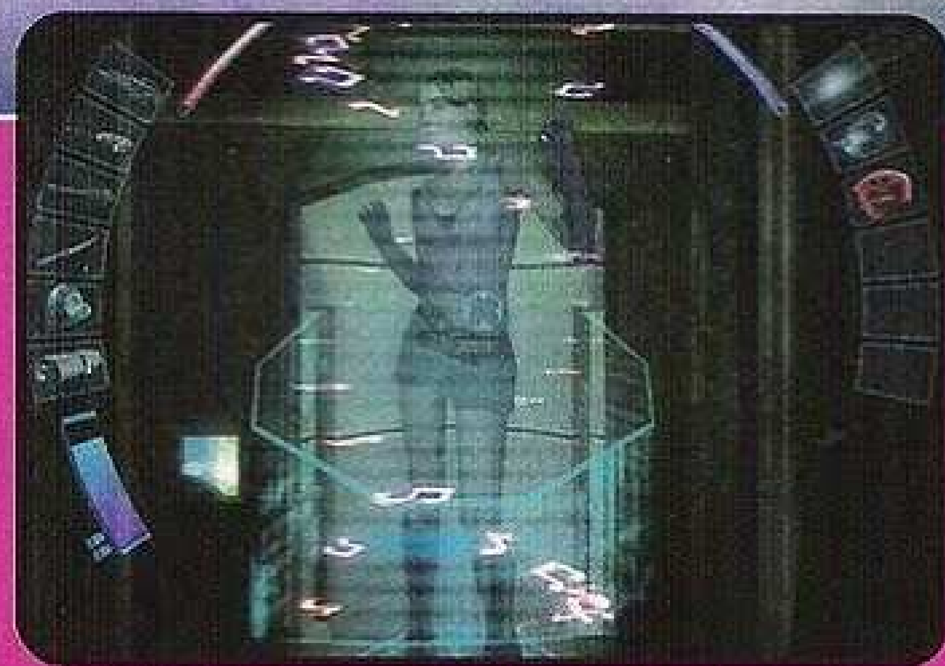
Już na samym początku rozgrywki, w chwilę po opuszczeniu centrum szkoleniowego w Seattle, zostajesz wciągnięty w intrygę uknutą przez siły chwilowo pragnące pozostać anonimowymi. Część z nich reprezentują osoby znane ci z ról w jedynce, a część to przyjaciele z Akademii bądź postacie nowe i obce. Prawie wszystkie łączy ciekawa, głęboko zakorzeniona i do tego momentami całkiem zaskakująca przeszłość. Poprawia to wiarygodność otaczającego świata oraz pozwala szybciej zaangażować się w odgrywaną rolę.

W końcu więcej swobody

W miarę rozwoju sytuacji staniesz przed licznymi dylematami co do dalszego przebiegu rozgrywki. Decyzja, jaką podejmiesz przy ich rozwiązywaniu, za każdym razem będzie miała bezpośredni wpływ na dalsze losy twojego bohatera. To, czyje stanowisko wesprzesz lub jak rozwiążesz daną kwestię, nieodwracalnie zablokuje albo wywoła pewne przyszłe wydarzenia. Tutaj nikt nie da się wodzić za nos w nieskończoność. Pomagając jednej frakcji, robisz sobie wroga z innej. Jeżeli jednak znudzi cię podejmowanie decyzji, zawsze możesz wpaść w niekontrolowany szał

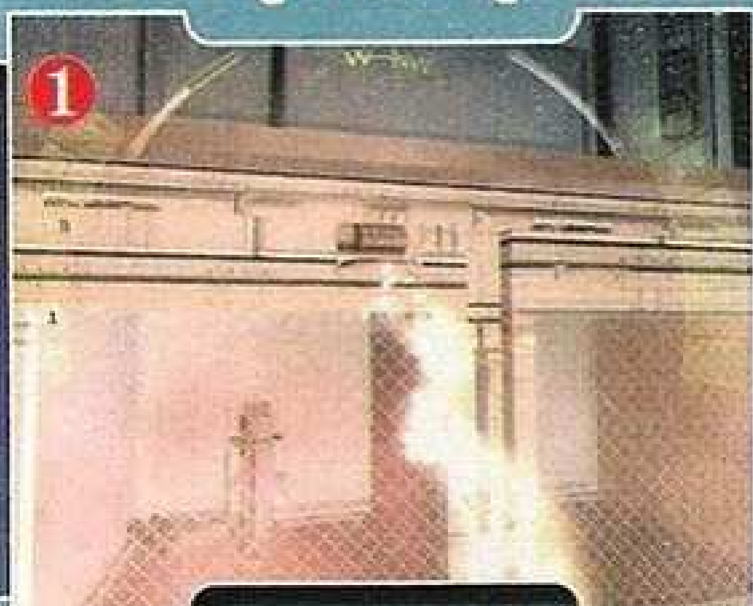
Wiem, ale nie powiem

Czadową nową postacią w DE: IW jest NG Resonance (osobowość głównie wirtualna, przedstawiona na załączonym obrazku) – światowej sławy wokalistka, której interaktywne hologramy zostały rozmieszczone w różnych miejscach publicznych. Można z nią porozmawiać na interesujące cię tematy. Jeżeli czuje się potrzebę, można też nakablować na kogoś, o kim wiesz (i masz na to dowody), iż wszedł w konflikt z Prawem (NG jest non-stop podłączona do Sieci i natychmiast informuje odpowiednie władze). Zwykle za sprzedaż podobnych informacji zgarniesz całkiem przyzwoitą kaskę, ale czy to oznacza, że wsypywanie znajomych, którzy ci pomogli, popłaca? Jak tam twoja moralność? :-)



tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Skąd się biorą i jak stosować bio-moduły


Otwierasz skrytkę z pojemnikiem wypełnionym płynem aktywującym moduły


Gotowe! Pojemników nigdy za wiele – zwłaszcza na początku rozgrywki


Łykasz magiczny płyn i uruchamiasz np. bio-moduł pozwalający na...


...przejmowanie kontroli nad robotami. Pamiętaj, że trwa to chwilę...


...a większość nie jest do ciebie przyjaźnie nastawiona


Bardzo przydatny tryb podglądu przez ściany i podłogi. Uwaga – wróg!

Bio-mody

Rzeczą zapewniającą studentom tarsusjańskich uczelni niekwestionowaną przewagę nad tradycyjnymi służbami bezpieczeństwa są bio-moduły. Jest to rodzaj supernowoczesnych mikrowszczepów uzbrajających cię w nadludzkie zdolności, a aktywowanych przy pomocy specjalnych płynów przechowywanych w małych kanistrach. Wszczepy dzielą się na legalne i nielegalne (oczywiście te drugie dużo bardziej przydatne), a płyn aktywujący jest jednym z najrzadziej spotykanych dóbr na rynku. On także występuje w tych samych dwóch odmianach co bio-moduły. Jednocześnie możesz mieć tylko sześć działających wszczepów.

Warto się więc zastanowić, jakie kombinacje będą się najlepiej kombowały. Np. Moduł przejmowania kontroli nad urządzeniami mechanicznymi najlepiej sprawdza się w połączeniu ze wszepem czyniącym cię niewidocznym na ich sensorach.

i likwidować wszystko, co się rusza :).

Prawie każdą, nawet najbardziej banalną sprawę, taką jak przedostanie się do części klubu zarezerwowanej dla stałych bywalców czy znalezienie transportu w inne miejsce, możesz załatwić na kilka różnych sposobów. Przykładowo, w tym pierwszym przypadku znajdziesz cztery wyjścia: albo wkradniesz się w łaski właściciela lokalu, oddając mu drobną przysługę, albo znajdziesz przejście ciasnymi korytarzami wentylacyjnymi, albo zdobędziesz kod do drzwi wejściowych, albo skorzystasz z multitoolsów służących do otwierania zamkniętych lokalizacji. Zawsze istnieje więcej niż jedna droga. Nie masz pieniędzy na bilet w metrze? Trzeba pogłówkować, jak obejść zabezpieczenia, żeby dostać się na peron.

Planowo późniejsza (w stosunku do amerykańskiej) europejska premiera DE: IW niesie ze sobą bonus w postaci stabilniejszej wersji programu. Udało się dzięki temu wyeliminować większą część męczących błędów i wykryć przyczyny pozostałych. Np. posiadaczom Radeonów pracujących na Catalystach 3.8 zaleca się ich wymianę na wersję bardziej aktualną.

A miało być tak pięknie...

Legendarnie słaba Sztuczna Inteligencja znana z pierwszej części DEUS EX uległa nieznacznej poprawie, jednakże zbyt małej, aby SI można było uznać za zaletę DE: INVISIBLE WAR. **Twoi oponenci to stado bezmyślnych kolesi, stanowiących zagrożenie dla samych siebie.**

Straszą niestety niebotycznie wysokie minimalne wymagania sprzętowe. Jeśli należysz do osób zwracających szczególną uwagę na dobry poziom płynności obrazu, wiedz, że nawet na sprzętach wyposażonych w procesor 2.5 Ghz, Radeona 9800TX i 512 Mb RAM przy rozdzielczości 640x480 zdarzają się (rzadko bo rzadko, ale się zdarzają) drobne skoki obrazu.

Czy te wymagania oznaczają boską jakość grafiki? Niekoniecznie. Brzydka nie jest, ale trochę zbyt ascetyczna. Nawala również częściowo fizyka gry. Najlepiej dostrzeżesz to, spacerując po zagraconych pokojach, kiedy wszystko, do czego się zbliżysz, przewraca się, spada albo przesuwa. Tworzy to wrażenie fajtłapowatości głównego bohatera, a po chwili zaczyna wkurzać (przynajmniej mnie).

Miało być i jest!

Za to genialnie wyszło cieniowanie. Genialnie do tego stopnia, że widać nawet, jak słabnie moc światła wraz ze wzrostem odległości od jego źródła (np. pulsujące światła awaryjne).

Kolejną zaletą INVISIBLE WAR jest całkiem przyjemna dla ucha new-age'owa muzyka. Czuje się, że pasuje do otaczającej cię cyberpunkowej kultury. Gorzej jest już z dźwiękiem, szczególnie głównych bohaterów (przypominam, że można wybrać, czy będziesz śmigać kobietą, czy mężczyzną). **Aktorzy, którzy użyczyli swojego głosu spotykanym postaciom, paradoksalnie odwalili lepszą robotę niż dwójka podkładająca głosy Alex(a) D.** Summa summarum, można być jednak zadowolonym.



Chyba największym grzechem INVISIBLE WAR – w porównaniu do pierwszego DEUS EX – jest znaczne skrócenia czasu trwania scenariusza. Przejście całości w jedynce zajmowało ponad 40 godzin, podczas gdy sequel spokojnie kończy się w 10-12. Liczba wątków (prócz wyżej omawianych kwestii masz też cztery różne zakończenia) oraz poprawienie części mankamentów technicznych w pewnym stopniu rekompensują powyższą przypadłość. Jednak uproszczony system rozwoju postaci i dziwny interfejs (w kształcie oka), wymuszone debiutem gry w świecie konsolowym momentami psują zabawę. Nie odczują tego osoby, które nie zetknęły się z DEUS EX, lecz pozostali mogą być trochę zawiedzeni.



W 2072 roku pochwycono pierwszych Obcych. Ujawniono nawet wyniki badań ich tkanki


Właśnie dzwoniła twoja dziewczyna, żeby cię poinformować, że nie jesteście już razem

Deus Ex: Invisible War — 5

Przygodówka FPP

Wymagania sprzętowe: Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD

cena 149.99

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Eidos Interactive / Cenega Polska

www.eidos.co.uk

+ Duża liczba wątków, ciekawie rozwijająca się fabuła

− Durne SI, scenariusz dużo krótszy niż w jedynce, wymagania

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

Deus, deus kosmadeus i morele baks. Mimo paru ewidentnych wad, DE: IW jest grą godną polecenia

Sacred

Dobrego klona DIABLO biorę bez żadnych pytań!

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Firma Cenega właśnie prowadzi prace lokalizacyjne nad nową grą role-playing, zatytułowaną SACRED. Warto się przyłożyć, gdyż SACRED to program, w którym fabuła oraz dialogi odegrają pewną rolę. Może nie rolę podstawową, gdyż gra jest podobna do DIABLO i polegać będzie głównie na mordowaniu wszystkiego, co się tylko rusza (najlepiej mordowaniu szybkim i w dużych ilościach!).

Gracz otrzyma możliwość wyboru pomiędzy sześcioma postaciami. Są to Gladiator, Battlemage, Wood Elf, Dark Elf oraz, najbardziej chyba interesujące, Vampiress i Seraphim. Każdy z bohaterów dysponować będzie, podobnie jak w DIABLO, sobie tylko właściwymi umiejętnościami oraz czarami. Na przykład Wampirzyca posiada 12 zdolności specjalnych, między innymi takich jak zmiana formy, wezwanie wilków, zabójcze ukąszenie, wysysanie życia, zamiana napastnika w sługę, teleportacja czy sprowadzenie paniki. Oczywiste jest, że w związku z wprowadzeniem tak zróżnicowanych postaci rozgrywka będzie się znacząco różnić w zależności od tego, jakiego bohatera sobie wybierzesz. W ogromnym, złożonym z szesnastu krain świecie, czeka na ciebie 30 głównych misji, 200 misji pobocznych oraz zadania, które będą pojawiać się losowo. Co ważne, otrzymasz pełną swobodę w eksploracji tego świata, a także możliwość wykorzystania wielu miłych opcji. Na przykład walki konnej, kreowania własnych artefaktów u kowala, nauczenia się specjalnych „combosów" powstałych z połączenia zaklęć oraz zdolności.

SACRED zostanie przygotowany również z myślą o rozgrywce wieloosobowej (LAN oraz Internet), zarówno w trybie „cooperative", jak i „hack-'n'slay". Z największą niecierpliwością czekać będziemy na tę grę, tym bardziej, że oferować będzie przepiękną grafikę (co, mam nadzieję, widać na screenach obok.

Zróbmy RPG

Dla Ascaronu role-playing jest nowym doświadczeniem, ale wszyscy miłośnicy morskich strategii ekonomicznych zapewne doskonale znają tę firmę. Serie takie jak PORT ROYALE, PATRICIAN czy TORTUGA zapewniły autorom silną pozycję na tym niszowym rynku. Bardzo ciekawe, jak uda im się rolplejowy debiut.





Sacred

RPG



- **Ascaron / Cenega Polska**
- www.ascaron.com

- ☒ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC

Gra twórczo rozwijająca pomysły z DIABLO była na rynku więcej niż pożądana. **Wujek Randall jest baaaardzo zadowolony!**

colin mcrae rally 04

Bohater na wirażu

Ten rok na pewno nie jest dla Colina McRae najszczęśliwszy. Słabe występy w zeszłym sezonie rajdowym w teamie Citroëna (zgromadził 45 pkt, co dało mu dopiero siódmą lokatę w klasyfikacji końcowej) spowodowały, iż legenda wyścigów WRC obecnie może jedynie kibicować swoim niedawnym rywalom. Jego nieobecność wywołała wiele głosów oburzenia/rozżalenia (niepotrzebne skreślić) na oficjalnym forum internetowym WRC.

DOKONANIA COLINA McRAEW 3 OSTATNICH SEZONACH:

2003	– 45 pkt, siódme miejsce (żadnego zwycięstwa)
2002	– 35 pkt, czwarte miejsce (wygrał w Kenii i Grecji)
2001	– 42 pkt, drugie miejsce (wygrał w Argentynie, Grecji i na Cyprze)

NOWE TWARZE

Sebastian Loeb to objawienie ostatnich sezonów WRC. W zeszłym roku dosłownie na „ostatniej prostej" przegrał rywalizację o tytuł mistrza świata z Petterem Solbergiem – o jeden punkcik. W tym roku Francuz wydaje się jednym z głównym kandydatów do ostatecznego zwycięstwa. Media podały, iż jako pierwszy rajdowiec spoza Skandynawii wygrał rajd Szwecji. Otóż media kłamią! Ja już w COLINIE MCRAE RALLY 2.0. wielokrotnie ten rajd wygrywałem, a było to ponad trzy lata temu...

tekst: Bartek „BaRTeS" Lewandowski

Prawdę powiedziawszy, wszyscy fani gier rajdowych powinni udać, że COLIN 03 nigdy się nie ukazał. Do numeru 04 należy podejść jak do prawdziwego, bezpośredniego następcy COLINA MCRAE RALLY 2.0. Jesteśmy bowiem świadkami sytuacji, w której twórcy z Wysp Brytyjskich odrobinę przejęli się falą krytyki, która zalała ich po zeszłorocznym bublu i przywrócili swojemu flagowemu tytułowi należny mu blask.

Możesz sobie podłubać

Najbardziej chyba doskwierająca zadra w COLINIE 03 dotyczyła braku napraw, a ściślej mówiąc tego, że naprawy dokonywane były automatycznie. Odbierało to frajdę majsterkowiczom, co to zawsze lubią podłubać w swoim rozklekotanym samochodzie rajdowym. Spieszę więc poinformować, że naprawy wróciły i znów to gracz ma najwięcej do powiedzenia w kwestii tego, co wyremontować, a co zostawić uszkodzone. Druga sprawa, która odbiła się szerokim (negatywnym) echem w zeszłym roku, to zubożenie ilości tras i ich rozmieszczenia geograficznego. Tu akurat, niestety, Codemasters się nie poprawił – **w COLINIE MCRAE RALLY 04 nadal poruszać się będziesz po ośmiu krajach, dokładnie takich samych co w części trzeciej** (Wielka Brytania, USA, Japonia, Finlandia, Australia, Grecja, Szwecja, Hiszpania). Takie postępowanie twórców jest o tyle dziwne, że cykl rajdów WRC coraz bardziej się rozwija i w tej chwili najlepsi rajdowcy świata ścigają się już nawet w Turcji czy na Cyprze. Dlaczego więc nadal mamy tylko osiem krajów? Wydaje się, że utrzymanie tej ilości w części czwartej wiąże się ze stosunkowo krótką przerwą między premierami dwóch ostatnich odsłon serii (niespełna rok).

Mam na ciebie oko

Jeśli chodzi o urodę tras, stylistyką bardziej nawiązują one do części trzeciej, (co akurat nie zawsze wychodzi im na dobre, ale o tym za chwilę). Poprawiono jednak kilka rzeczy, które doprowadzały mnie do szału. Nareszcie doczekaliśmy się w pełni trójwymiarowych kibiców wokół trasy, którzy zastąpili tekturowe kukły. Podobnie rzecz się ma z roślinnością, która nabrała porządnego „szlifu i ogłady" i już tak nie razi dwuwymiarowością. Jak to w COLINIE, do ogólnego wyglądu otoczenia przyczepić się nie można, tym bardziej, że twórcy przywiązali dużą wagę do urozmaicenia okolic rajdów ciekawymi budynkami czy też bujną roślinnością. Napisałem powyżej, że trzymanie się stylistyki proponowanej przez część trzecią nie zawsze wychodzi „czwórce" na dobre. Pora na podanie przykładu – jest nim rajd w Wielkiej Brytanii. Nie wiem, może to ja mam jakieś wypaczone spojrzenie, ale umiejscowienie i wygląd tras nie umywa się do tego, co swego czasu zaproponowała część druga serii CMR. I **tak na marginesie jeszcze słówko o przeszkodach: zupełnie nie pojmuję, na jakiej podstawie zadecydowano o wpływie niektórych przedmiotów na jazdę.** Nikt mi nie wciśnie, że półtoratonowy samochód rozpędzony do prędkości 150 km/h zatrzyma się jak wryty, napotkawszy... znak drogowy albo baner reklamowy. W tej materii przydałoby się jeszcze trochę wysiłku ze strony „mistrzów kodu".

Niespodzianka w nagrodę

Pora omówić pokrótce tryby zabawy dostępne w COLINIE MCRAE RALLY 04. Najmniej mogę w tej chwili powiedzieć o trybie Multiplayer, ponieważ miałem to nieszczęście (czy też szczęście, jak kto woli) testować tę grę na długo zanim zostanie ona w Europie wprowadzona do ogólnego obiegu. Mogę zatem powiedzieć jedynie tyle, że tryb Multi istnieje – co jest krokiem naprzód w stosunku do nieszczęsnej części trzeciej. Tryby „rozgrzewkowe" dla pojedynczego gracza to Quick Race, jazda na wybranych

Gdyby ta gra ukazała się rok temu z numerem „03", na pewno wielu fanów nigdy nie zniechęciłoby się do rajdówek w wykonaniu Codemasters...

Wyścig z duchem pozwala kontrolować, czy zbliżasz się do rekordu trasy

Pogoda nie zawsze sprzyja kierowcy



Jakże znajomy widok. Silnik wyje, ruszamy do boju!

STUKNĄĆ CIĘ W MASKĘ?

Wielkie szczęście, że w czwartej części Colina przywrócono możliwość samodzielnego decydowania, które elementy samochodu zostaną naprawione podczas przerwy między poszczególnymi etapami rajdu. Przeglądowi i wymianom podlega osiem różnych części pojazdu: koła, zawieszenie, osie, hamulce, nadwozie, napęd turbo, chłodnica i skrzynia biegów. Szkoda jedynie, że nie możesz zdecydować o poziomie napraw – jeśli oznaczysz jakiś element, zostaje on wyremonotowany w 100 procentach. Tymczasem 60 minut do wykorzystania na naprawy szybko upływa i jeśli chodzi o pozostałe części, nie starcza czasu na choćby prowizoryczne „klepanie".



etapach (tylko te odblokowane) oraz rozegranie pojedynczego wyścigu. Najważniejszym elementem jest udział w mistrzostwach podzielonych na różne klasy – 4WD, czyli auta napędzane na cztery koła, 2WD (na jedną oś), samochody grupy B, samochody bonusowe. Niektóre z tych mistrzostw przejść można dwa razy na różnym poziomie zaawansowania. Rzecz jasna, nie wszystko od razu jest ci dane – trasy, samochody, a niekiedy nawet całe mistrzostwa należy odblokowywać poprzez wygrywanie poszczególnych etapów.

Jeździ się tutaj rewelacyjnie, ale to już niejako znak firmowy COLINA. I pal diabli fakt, że bryki nie da się doszczętnie rozbić, więc o realizmie nie może być mowy. Najważniejsze są te hektolitry emocji, których gra dostarcza. Z części trzeciej pozostawiono możliwość przetestowania swoich ustawień na próbnej trasie, co znacznie ułatwia uzyskanie dobrych wyników. Rajd podzielono na trzy dni po dwa etapy, plus na koniec etap specjalny. Jeśli chodzi o drobne innowacje, zmieniono wygląd zegarów, licznika czasu, a pasek pokazujący przebyty dystans pojawił się tym razem u góry ekranu. **Najciekawszą zmianą jest wprowadzenie opcji „próby" – od czasu do czasu, w przerwie między mistrzostwami, możesz zawalczyć o usprawnienia do swojego samochodu.**

COLIN MCRAE RALLY 04 to gra, która oczyszcza Codemasters z grzechu wydania poprzedniej części tej serii. Graficznie i dźwiękowo jest to gra perfekcyjna. Wyeliminowano większość błędów z części trzeciej, pojawiło się też kilka nowych, ciekawych elementów rozgrywki. Myślę, że prawdziwy fan rajdówek nie powinien przejść obok niej obojętnie.



Warto czasem pojechać na ręcznym...

W GARAŻU

Bryki dostępne w COLINIE MCRAE RALLY 04 dzielą się na cztery kategorie. Oto, co możesz znaleźć w swoim garażu:

- KLASA 4WD: Citroën Xsara, Subaru Impreza WRX 44S, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evo VII, Peugeot 206
- KLASA 2WD: MG ZR Super 1600, Citroën Saxo, Ford Puma, Fiat Punto, VW Golf
- GRUPA B: Audi Quattro Sport, Lancia 037, Peugeot 205 T16, Ford RS 200
- Samochody bonusowe: Subaru Impreza 22B Sti, Mitsubishi Pajero, Ford Transit, Ford Escort, Citroën 2CV, Lancia Delta Integrale, MGC Sebring Special





NIC NOWEGO NIE WIDAĆ

W pewnych sprawach twórcy serii COLIN MCRAE RALLY pozostają konserwatywni. Weźmy na przykład liczbę ustawień kamery podczas jazdy – od dłuższego czasu masz tylko trzy (zderzak, kokpit, widok z tyłu). Żadnych „lotów ptaka", widoków z poziomu kołpaka. Jest prosto, funkcjonalnie i… ciągle tak samo.

Colin McRae Rally 04 5+

Rajdowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 3 GHz, 256 MB RAM, 2.5 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Codemasters / CD Projekt**
- www.codemasters.com/colinmcraerally04

\+ Ciągle rewelacyjna grafika, poprawione trasy, upgrade aut

– Trasy zaledwie w 8 z 16 krajów cyklu WRC, to dziś za mało

Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

Niezła jazda. CMRR 04 to swoista rehabilitacja gości z Codemasters za zeszłoroczną pomyłkę o numerze „03".

Historia I wojny światowej nie jest nadmiernie eksploatowana w grach. Teraz możemy przekonać się, jak widzą ją rosyjscy autorzy z firmy Buka

Czy ten pan nie obejmuje śmigła w sposób dziwnie pieszczotliwy? Hmmm... Pewnie to Anglik



Mój przyjaciel powiedział ostatnio, że tym, co go najbardziej razi w nowych grach komputerowych, jest wtórność oraz natłok programów zaledwie średniej klasy. Trudno się z tym nie zgodzić. Oczywiście człowiek zawsze ma skłonność do idealizowania przeszłości, ale sądzę, że niegdyś autorom gier nie tylko chodził po głowie pomysł, ale mieli też rewolucyjne koncepcje, chcieli klienta olśnić, otworzyć przed nim nowe, fascynujące światy, a wszystko potem dopieścić z precyzją szlifierza diamentów. W tej chwili coraz częściej odnoszę wrażenie, że twórcy odrabiali pańszczyznę, a ich głównym marzeniem było otrzymanie w terminie pensji stosownej wysokości. **Niestety, WORLD WAR I: BATTLEFIELDS jest właśnie przykładem takiej twórczej impotencji.** Trudno autorom zarzucić, że pracę zlekceważyli, sądzę raczej, że zabrakło pomysłu oraz umiejętności. A przecież, jak stwierdziła persona dzierżąca zaszczytny tytuł Najbardziej Znienawidzonego Polityka w Historii Polski: „mężczyznę poznaje się nie po tym, jak zaczyna, ale po tym, jak kończy".

Pięciu wspaniałych morderców

Zaczynając zabawę z WORLD WAR I: BATTLEFIELDS możesz zdecydować, po której stronie rozegrasz kampanię. Do wyboru są Rosjanie, Francuzi, Anglicy, Niemcy i monarchia Austro-Węgierska. Każda z tych potęg dysponuje nieco innym zestawem jednostek, zwłaszcza jeśli chodzi o oddziały zaawansowane technologicznie (czołgi, artyleria oraz samoloty). Schemat zabawy jest znany i oklepany. Zbuduj miasto-bazę, wynajmij robotników i przydziel ich do różnego rodzaju zadań, utwórz armię, ruszaj na wroga (w międzyczasie dokonaj odpowiednich ulepszeń, innowacji oraz wynalazków). W grze dysponujesz pięcioma rodzajami strategicznych surowców – są nimi drewno, żelazo, złoto, ropa naftowa oraz żywność. Oczywiście wojnę możesz prowadzić tylko wtedy, kiedy twoja gospodarka pracuje bez zarzutu.

Ruskie być największe!

WORLD WAR I: BATTLEFIELDS wyróżnia się tym, że możesz powołać do życia ogromną liczbę żołnierzy oraz robotników (podobno na mapie może przebywać jednocześnie 80 tysięcy jednostek), a więc stworzyć naprawdę wielkie armie. Niech świadczy o tym fakt, że możesz grupować żołnierzy w oddziały liczące przeszło 100 jednostek (dla zabawy przypomnę, iż w STARCRAFT liczba ta wynosiła 9!), a i tak okazuje się to być o wiele za mało jak na potrzeby gry. Niestety, gdyby w wielkości tkwił cały urok, to najbardziej rozchwytywanymi kochankami na świecie byłyby wieloryby. Wolałbym, aby autorzy nie chwalili się maksymalną liczbą jednostek w scenariuszu, a przygotowali rozsądne zasady. **Gigantomania w ogóle przyświecała autorom: ogromne są mapy, aby odnieść sukces, należy wznieść wiele koszar, fabryk i innych budowli, a jednostki „wypuszczać" jedna po drugiej, traktując je jako mięso armatnie.** Ilość surowców też jest ogromna, co tylko utrudnia grę, bo można by wszystkie stawki podzielić przez dziesięć albo nawet przez sto i zyskać dzięki temu większą klarowność, nic nie tracąc z proporcji gospodarczych.

Odnoszę wrażenie, że WORLD WAR I: BATTLEFIELDS miała być rosyjską odpowiedzią na serię AGE OF EMPIRES, gdyż wiele tu bardzo podobnych opcji, a sam schemat rozgrywki jest niemal identyczny. Niestety, do cyklu Microsoftu autorom WWI jest niemal tak daleko jak łodzi podwodnej „Kursk" do amerykańskich okrętów atomowych (zapominalskim przypominam – „Kursk" zatonął). [Eee tam, to zależy od punktu widzenia: „Kursk" działał prawie dobrze :) – Frogger].


Linia obrony złożona z dział oraz wielkich haubic jest niemal nie do pokonania. Ale jeśli wróg podejdzie za blisko, to po ptokach...

Oj nie tak, panowie, nie tak!

Przez cały czas zabawy miałem wrażenie, że coś jest nie tak. Ze sterowaniem, z obserwowaniem mapy, a zwłaszcza z kierowaniem jednostkami oraz robotnikami. Jeśli chodzi o same opcje bitewne, to w porównaniu z RTS'em

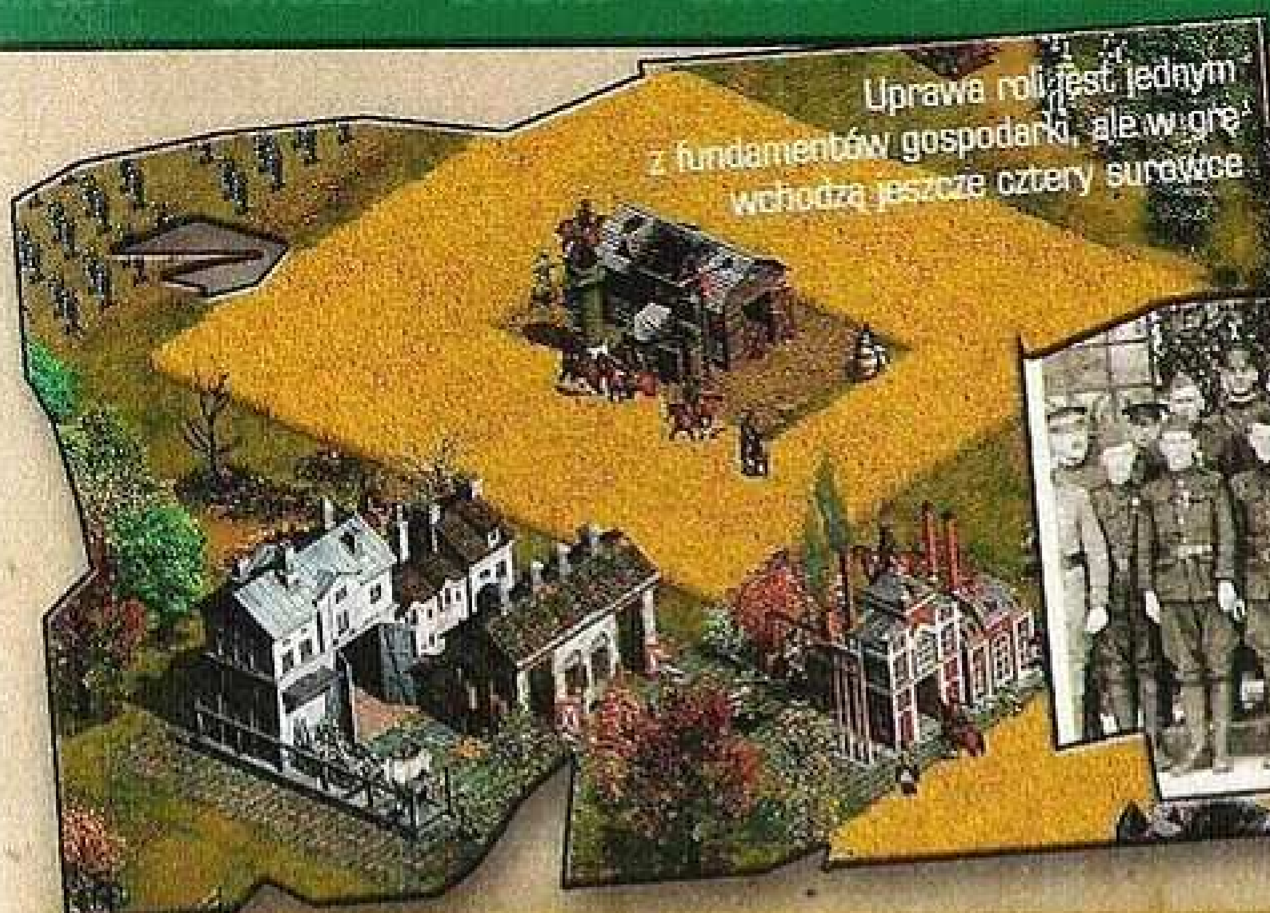

Teraz zupełnie serio: oto pierwszowojenny przodek radaru. Te wielkie tuby służą do nasłuchiwania warkotu wrogich samolotów...

Oto rewelacyjny cel ostrzału. Trzy dni urlopu dostaje ten żołnierz, który trafi w czerwony krzyżyk, a potem zbije wszystkie kręgle, wypadające ze środka

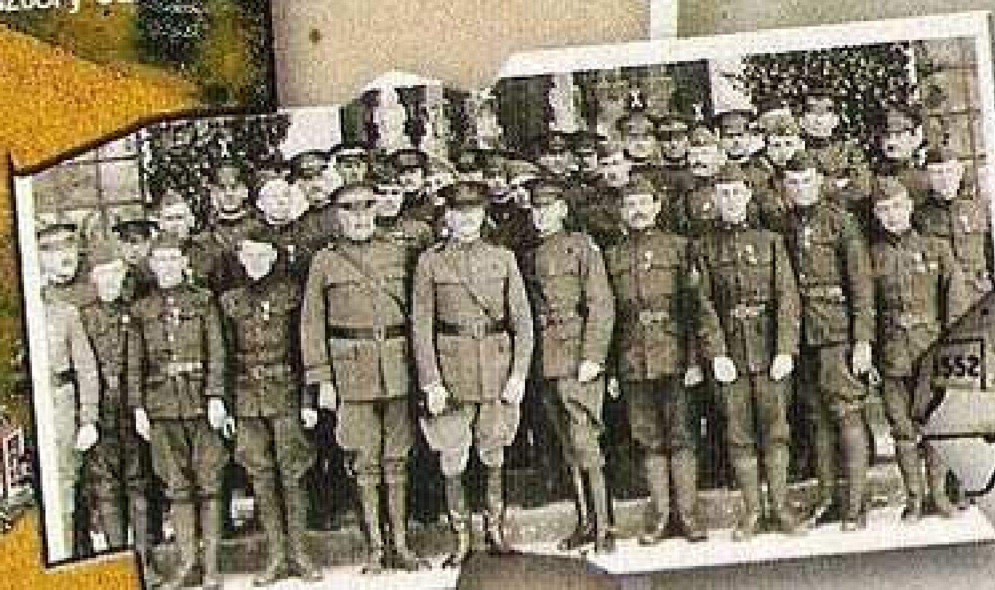

Na początku XX wieku okręty wojenne były istnymi opancerzonymi potworami, zdolnymi zwalczać cele nawodne, naziemne i powietrzne



tekst: Jac[illegible] Randall Piekara



Uprawa roli jest jednym z fundamentów gospodarki, ale w grę wchodzą jeszcze cztery surowce







W WWI podstawą jest stworzenie ogromnej armii. Naprawdę OGROMNEJ!



Musisz maksymalnie rozbudować miasto. Tu nie wystarczają dwie czy trzy fabryki!



Dobrze ustawione statki zatrzymają nie tylko desant wroga, ale też ataki bombowe



Artyleria prowadzi ostrzał o wielkim zasięgu i potrafi celować w „białe plamy" na mapie





Ponieważ jednostki w dużej mierze działają na zasadzie „papier, nożyce, kamień", więc najskuteczniejsze jest przeprowadzanie zmasowanych uderzeń za pomocą zróżnicowanej armii

World War I: Battlefields

RTS

Wymagania sprzętowe:
Procesor PIII 600 MHz
128 MB RAM, 2 GB HDD

cena 99.90

Gra na platformy: PC
☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Buka / Cenega
www.buka.com

\+ Walka na niespotykaną dotąd skalę

– Cały artykuł mówi właśnie o tych minusach

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 3

Ocena: 3

Autorzy mieli spore ambicje, ale nie starczyło ani zdolności ani pomysłów. **Pozycja tylko dla zdesperowanych!**

wszech czasów, czyli MEDIEVAL: TOTAL WAR program rosyjskich autorów prezentuje się po prostu żałośnie. Nie ma tu czasu ani miejsca na skomplikowane taktyki, czy zaskakujące manewry całymi grupami taktycznymi. Między innymi jest tak z powodu słabiutkiej Sztucznej Inteligencji. Armia wkraczająca na wrogie terytorium zbyt często przypomina bandę pijanych kibiców, rozciągniętą na przestrzeni kilku ekranów. A gdzie się podziały równe czworoboki? Gdzie zawodowe wyszkolenie pozyskane dzięki wytężonej musztrze? No i problem, który niegdyś rozbawiał mnie do łez, a teraz już tylko macham na niego ręką: komputer nie uczy się i potrafi w kółko wysyłać wojska jedną drogą, tak że twoja artyleria oraz ukryte w bunkrach karabiny maszynowe mają wspaniałe pole do popisu. Poza tym nie istnieje coś takiego, jak kontrola zachowania jednostek (atak, obrona, stać w miejscu, patrolować itp), a żołnierze pozostawieni sami sobie wyprawiają najprzeróżniejsze cuda, niemające nic wspólnego z logiką. **Zupełnym skandalem jest fakt, że nie można również tworzyć określonych formacji (czworobok, tyraliera, tryb rozproszony itp.), co w tego typu grze wydawałoby się rozwiązaniem więcej niż oczywistym.**

Przede wszystkim ośmielam się sądzić, że czas strategii 2D już minął. Gdzie są, bowiem, zasadzki w górskim terenie? Gdzie jest wytężona wspinaczka na wzgórza pod ostrzałem wrogich wojsk? Tutaj po prostu gigantyczna horda panopków lata bezładnie z jednego końca mapy na drugi i tyle. A atmosfery prawdziwej wojny tyle w tej grze, co alkoholu w coca-coli. Zupełnie niezrozumiały jest fakt zastosowania na stałe „mgły wojny". Oznacza to, że nie widzisz terenów, które zbadałeś, ale które zostały już opuszczone przez twoje jednostki. Ja rozumiem, że logiczne jest,



Wszystkie dostępne w grze jednostki zostały dokładnie opisane w części encyklopedyczno-historycznej

iż w takim wypadku nie widzisz nadchodzącego wroga (bo nie jest to stały element krajobrazu:)), ale dlaczego zamiast mapy ukazuje się czarna plama? Lasy, budowle i pola wyparowały? Twoi zwiadowcy nie zrobili map? **Boże mój, przecież to ma być symulacja dwudziestowiecznej wojny, gdzie każdy akr terenu był opisany na sztabowych mapach z zegarmistrzowską precyzją!**

Jeśli chodzi o stronę graficzną, moje wrażenia są, jak to się ładnie mówi, ambiwalentne. Budynki i niektóre jednostki zostały przygotowane naprawdę precyzyjnie i przekonująco (co ważne, architektura różni się w zależności od wyboru strony konfliktu), ale elementy krajobrazu oraz wykonanie samego interfejsu sprawiają wrażenie, jakby powstały kilka lat temu.

Zdecydowanie najbardziej z całej gry podoba mi się część encyklopedyczna, która jest po pierwsze fachowo przygotowana, a po drugie całkiem nie najgorzej przetłumaczona (amerykańscy recenzenci narzekali na horrendalne tłumaczenie, ale nas na szczęście ten problem nie dotyczy, poza zwyczajowymi już literówkami czy błędami w składni). No ale przecież nie po to kupuje się grę komputerową, aby poczytać sobie o historii, prawda?







S² Silent Storm

W dzisiejszym odcinku pozwolę sobie zachwalać grę, oficjalnie wciąż czekającą na polską premierę. A i ganić będę, żeby nadmiar miodu nikomu nie zaszkodził...

tekst: Paweł „Cyberfish" Karaszewski

Sowieccy sojusznicy potrzebują hektolitrów wysokoprocentowych środków dopingujących, aby poradzić sobie ze stresem w pracy

Jednak na początek kilka nieodzownych faktów. SILENT STORM to taktyczna strategia turowa (TST) RPG, osadzona w realiach II wojny światowej, przywracająca wiarę w ten ostatnio trochę podupadły gatunek. A przecież zaczynało się tak pięknie. Pionierskie projekty UFO: ENEMY UNKNOWN oraz FALLOUT (szczerze mówiąc, sam nie pamiętam, co było pierwsze. Może LASER SQUAD? Jak znajdę jednego z dyżurnych redakcyjnych dinozaurów, to go zapytam) szturmem zdobywały tłumy zwolenników. Następnie pojawiły się równie dobre sequele (tutaj znów trzeba wskazać FALLOUTA). Niestety, później było już tylko powielanie schematów, bez krzty oryginalności. Grałem niedawno w UFO: AFTERMATH, ale ten tytuł to w zasadzie wciąż te same nudne flaki z olejem.

Wracajmy do głównego tematu. **SILENT STORM nie zaskoczy cię raczej fabułą (może poza jednym wątkiem) koncentrującą się wokół problemów żołnierzy, służących w elitarnych jednostkach do zadań specjalnych.** Będą więc brawurowe eskapady, mające na celu pojmanie/likwidację kluczowych naukowców/oficerów, misje, polegające na wykradaniu bezcennych dokumentów z silnie strzeżonych baz albo próby powtórnego nawiązania kontaktu z zaginionymi podwójnymi agentami. Gra atmosferą przypomina słynne powieści Alistaira MacLeana („Działa Nawarony", „Tylko dla orłów"). Jeżeli nie przepadasz za słowem pisanym, a chciałbyś lepiej wczuć się w klimat gry, polecam powszechnie znane ekranizacje tych pozycji.

Ratunku!

Półtora roku temu grupa deweloperska JoWooD (serie GOTHIC/AQUANOX, ostatnio SPELL FORCE) podała pierwszy nieoficjalny termin pojawienia się SILENT STORM w Europie Zachodniej. Oczekiwany debiut miał nastąpić wiosną 2003, jednak jak to zwykle bywa, w wyniku opóźnienia gra na półki sklepowe trafiła dopiero z końcem października. Tymczasem mamy okropną zimę A.D. 2004, a w Polsce oryginalnych egzemplarzy SILENT STORM jest jak na lekarstwo (a kto lubi lekarstwa? Dawać małe co nie co!). Szkoda, bo to tytuł zajmujący, zdecydowanie wart uwagi. Może któryś z naszych rodzimych dystrybutorów przypadkiem przeczyta recenzję i zainteresuje się losami nieszczęśników oczekujących na nadwiślańską premierę gry?

Superkomp pilnie poszukiwany

SS nie jest ideałem pod względem szaty graficznej, jednak utyskiwanie na jej jakość byłoby przesadą. Grę obsługuje w pełni trójwymiarowy silnik graficzny z opcją niemal całkowitej kontroli kamery. Postacie mogą kucać, padać, czołgać się, wskakiwać na drzewa/murki, wspinać się po ścianach, w końcu – **strzelać do osób, które tylko słychać (po raz pierwszy w TST uwzględniono zasięg i czułość słuchu podkomendnych!)**. Jeśli dysponujesz zestawem Dolby Surround, nie musisz obracać kamery, żeby stwierdzić, czy ktoś zakrada się od tyłu, by strzelić Fritzowi w plecy.

Zadbano o charakterystyczny dla lat 40. wystrój wnętrz oraz wygląd otoczenia zewnętrznego. Są stylowe kominki i pedantycznie wypielęgnowane angielskie ogródki. Mundury żołnierzy oraz stroje cywilów odpowiadają ówczesnym standardom. Gdyby nie patrolu-

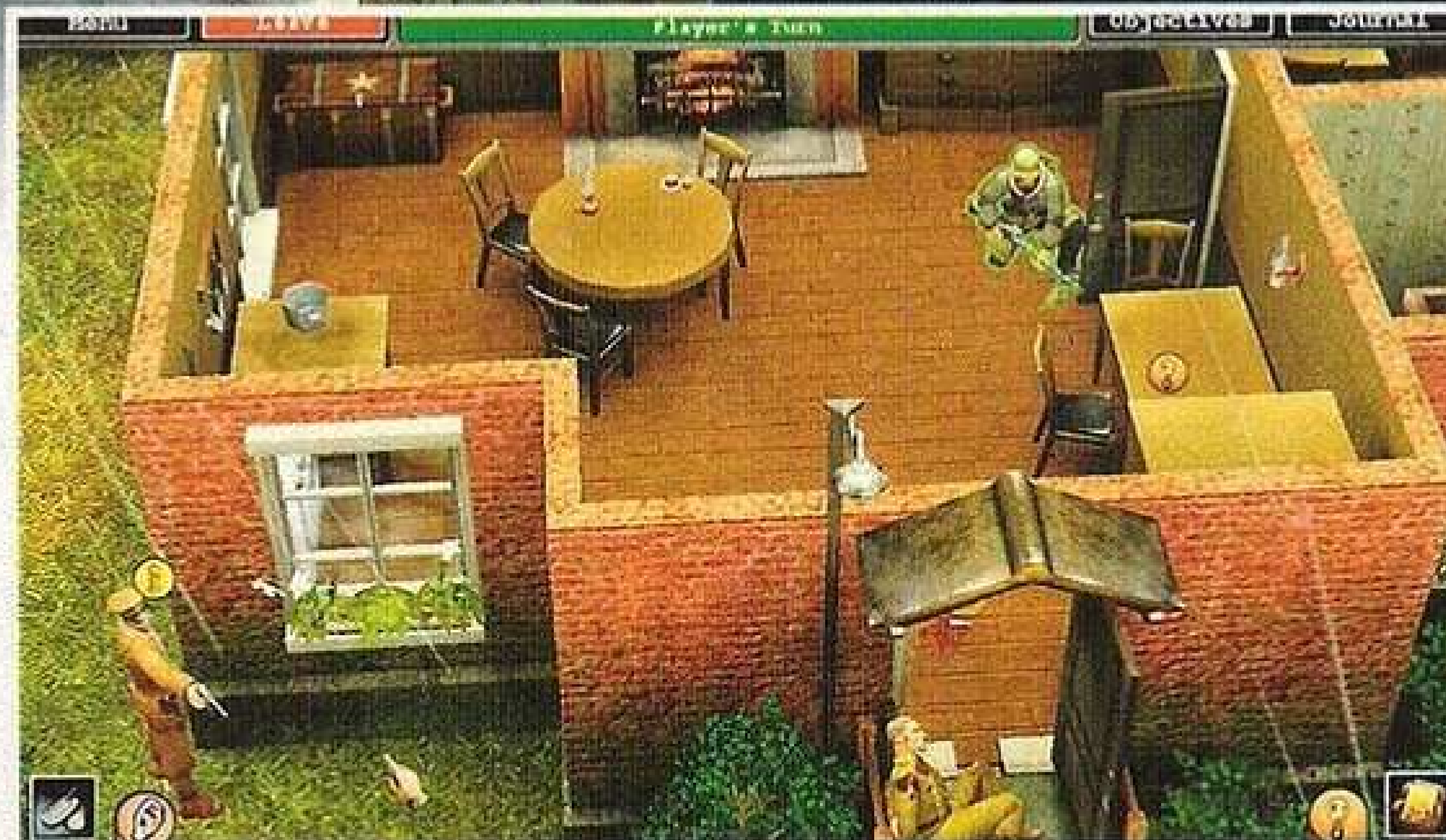


Zasadzki to podstawa. W podobnej sytuacji pokonanie zdezorientowanego wroga nie powinno sprawić ci większego problemu

Świeże mięsko dla fanów

Tematyka II wojny światowej jest ostatnio bardzo modna. Dystrybutorzy zaczęli się nawet zastanawiać, czy w ramach promocji nie dodawać do standardowych opakowań z grami oryginalnych konserw wojsk sprzymierzonych / wojsk Osi (wybór w zależności od rynku docelowego). Pomysł upadł, gdyż obawiano się masowych zatruć, a tym samym utraty rzeszy wielbicieli oddanych zagadnieniom wirtualnych potyczek oraz bitew...





Fritz wpadł na tradycyjną popołudniową angielską herbatkę, ale najwyraźniej towarzystwo nie było zbyt skore do pogaduszek

jący ulice brytyjskich miasteczek i wsi żołnierze, można by pomyśleć, iż uczestniczysz w pierwszej komputerowej sielance, spacerując po różnych zakątkach świata. Szczególny nacisk położono na detale związane z dostępną bronią i sprzętem. **I jedno, i drugie to autentyki z epoki, zaprojektowane na podstawie archiwalnych dokumentów, włącznie z modelami prototypowymi.**

Niestety, aby móc w pełni cieszyć się wszystkimi opisanymi dobrodziejstwami, potrzebna jest maszyna znacznie wykraczająca poza minimalne wymagania sprzętowe (rekomendowane: CPU 2200 MHz, 512 MB RAM, karta graficzna ze 128 MB RAM, jakaś fajna karta dźwiękowa i 3 GB wolnego miejsca na twardzielu – instalacja + swap plików). Cóż rzec? Większość wysokobudżetowych produkcji, a do takich należy zaliczyć SS, stawia człowieka przed dylematem – albo oszczędzasz na podręczniki albo na nowe bebechy komputera. Wybór należy do ciebie.

Krótka historia podporucznika Alfereza

Skoro wróciliśmy do brutalnej rzeczywistości – nie brakuje jej także w samej grze. Zastanawiałeś się kiedyś, co dzieje się z ciałem człowieka trafionego w klatkę piersiową pociskiem kalibru 7.62 mm, wystrzelonym z karabinu maszynowego MG42? Jeżeli delikwent był ubrany w kawał solidnego pancerza, ciąg zdarzeń będzie następujący. Kule przebiją się przez maskę stojącego przed budynkiem wraku alianckiej półciężarówki, następnie przez grube dębowe drzwi wejściowe i (przykro to pisać) przez trzewia kolegi stojącego przed ofiarą. Następnie siła odśrodkowa ciśnie ją na stojący za plecami niski szklany stolik, który rozpryśnie się w drobny mak. Poupadkowa poza denata zależeć też będzie od kąta padania pocisków. Brzmi całkiem brutalnie, nieprawdaż?

Wolisz bardziej sugestywny przykład masowej destrukcji? Podporucznik Alferez Javier Vivas – inżynier pochodzenia argentyńskiego na usługach Wehrmachtu (jak na sapera przystało, nieżonaty) – ma za zadanie zbadać zaminowane ruiny opuszczonego dawno temu budynku (w tym momencie warto zapisać grę!). Podczas badania próbnikiem jednego z ładunków popełnia drobny błąd, który uaktywnia mechanizm tkwiący w bombie. Ponieważ większa część okolicznych ładunków nie została wciąż rozbrojona, następuje nieuchronna reakcja łańcuchowa. Pęka nadwątlona zębem czasu oraz wcześniejszymi atakami ściana nośna, a resztki skrzypiącego sosnowego parkietu rozsypują się w drzazgi. Spadając z wysokości drugiego piętra, Javier Vivas nic nie czuje, bowiem już druga eksplozja pozbawiła go przytomności. Na gruzach ląduje martwa kukła. Efekty wybuchu możesz obejrzeć na dolnych screenach.



Zastanawianie się nad konsekwencjami nieudanych manewrów saperskich było dotychczas możliwe raczej tylko w teorii. Liczba gier, uwzględniających analogiczne sytuacje, nadal jest dosyć nikła (na myśl przychodzi mi tylko RED FACTION). Nie oznacza to wcale, że bez doktoratu w dziedzinie kinetycznej teorii materii próba gry w SILENT STORMA jest z góry skazana na niepowodzenie. Nie spodziewaj się żadnych matematycznych hardcorów. Jeżeli tylko twój sprzęt wytrzyma, to sam też powinieneś dać radę :).

Co skwaszono

Wystarczy tego miodu. Najwyższa pora na zamuloną wodę i spleśniałe suchary – czyli co mi się nie podobało. **Tury Sztucznej Inteligencji ciągną się jak opera mydlana.** W czasie ich trwania spokojnie można by obrabiać lekcje, gdyby nie konieczność obserwowania posunięć wrogich jednostek. Jeżeli na koniec swojej tury zostawiłeś wystarczająco dużo Punktów Akcji, czasem możesz przerwać turę przeciwnika – łapiesz go wtedy z przysłowiową „ręką w nocniku". Taki mały interapcik czasami mocno się przydaje.

Widać również, że producent – Nival Interactive – poskąpił mamony na muzykę. Kawałki są mało zróżnicowane i potrafią włączać się w momentach, kiedy zupełnie nie masz chęci ich słuchać. **Na szczęście dźwięki, takie jak odgłosy padającego deszczu, roztrzaskiwanych pociskami drzwi czy bojowy okrzyk żołnierza w trakcie oddawania serii z karabinu maszynowego, w części rekompensują brak klimatycznego podkładu muzycznego.**

Dziwnie rozwiązano też obsługę granatów. Próba rzutu postacią inną niż grenadier (a i nim dopiero po „wykupieniu" odpowiednich umiejętności) jest dosyć trudna, gdyż granaty w SS wydają się nie mieć w zwyczaju latać na dalsze odległości. Najwyraźniej w ten sposób starano się zrekompensować potworną siłę tej zabójczej broni. Nawet mimo podobnego ograniczenia trudno sobie wyobrazić grę bez podręcznego zestawu wybuchowych gadżetów.

SILENT STORM jest grą przeznaczoną dla osób cierpliwych. Tak jak w rzeczywistości, i tutaj czajenie się oraz zasadzki dają większe szanse przeżycia niż frontalny szturm. Oczywiście zdarzają się chwile, kiedy jedyną metodą ukończenia misji jest właśnie ofensywa, ale często kończy się to śmiercią jednego z członków zespołu. Dlatego radzę trzymać głowę nisko i mieć zawsze kilka Punktów Akcji w zapasie, a wszystko powinno być dobrze. Do następnego razu.



To będą pierwsze praktyczne ćwiczenia w terenie drużynowego sapera Javiera Vivasa



Jak się później okazało, również ostatnie. Nie ma nawet co wysłać rodzinie

Silent Storm — **5**

Taktyczna strategia turowa RPG 3D

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor P2 600 MHz, 128 MB RAM, 2.5 GB HDD
- cena 49.99 $
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Nival Interactive / JoWood Productions**
- http://www.silentstorm-online.de/

\+ Dobra grafika, dużo sprzętu, miód wylewa się ze słoika

– Długie tury przeciwnika, chore wymagania sprzętowe

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

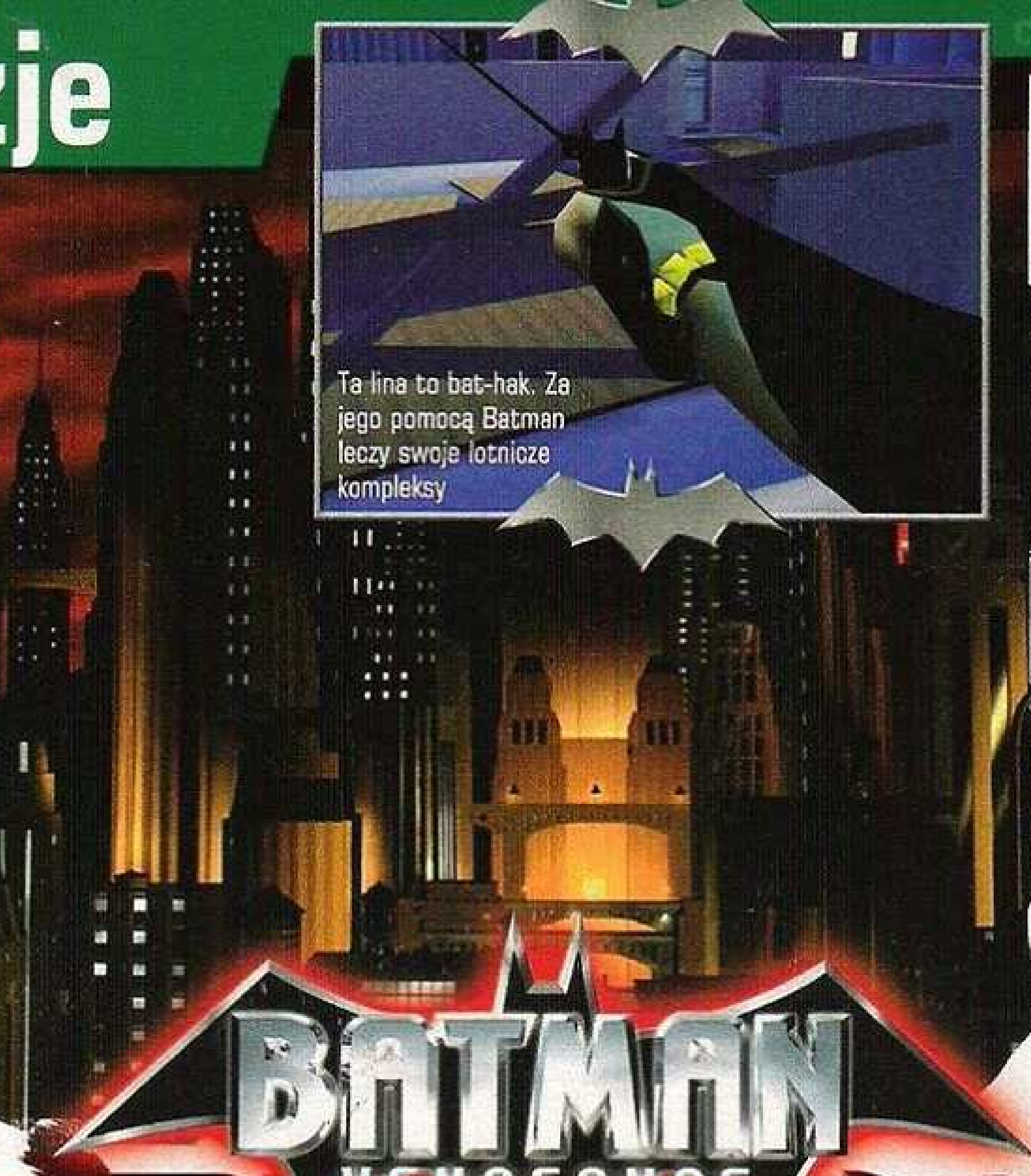
Szukasz brutalnej rzeczywistości w brutalnych grach? **No to zapraszam do zabawy! Tu znajdziesz coś dla siebie**



Batman dysponuje kilkoma ciosami na krzyż. Na szczęście to wystarczy do obicia większości oprychów



Ta lina to bat-hak. Za jego pomocą Batman leczy swoje lotnicze kompleksy



Mroczny rycerz

Ojcem Batmana jest Bob Kane, który pierwszą swoją historię o Człowieku-Nietoperzu opublikował w 27 numerze „Detective Comics", w maju 1939 roku. Od tamtej pory jego popularność nie maleje. Batman intrygował, fascynował, stawał się inspiracją dla twórczości kolejnych pokoleń scenarzystów i rysowników. Nietoperz był w pewnym sensie alternatywnym superbohaterem, zupełnie innym niż wszechmocny i wyidealizowany Superman. Batman, czyli Bruce Wayne, to zwykły człowiek, polegający jedynie na własnej sprawności i wspomagany przez nowoczesne gadżety, nierzadko walczący ze swoimi słabościami i rozterkami. Postać Człowieka-Nietoperza brało na tapetę wielu znakomitych twórców komiksu tak amerykańskiego, jak i europejskiego, a nawet azjatyckiego – Brian Bolland, Mike Mignola, Bill Sienkiewicz, Simon Bisley czy Katsuhiro Otomo.



Mroczny Rycerz strzeże Gotham City już od kilkudziesięciu lat i czuje się dobrze – komiksy nadal się sprzedają, a przygotowywany właśnie kolejny film „Batman: Intimidation Game" oczekiwany jest na całym świecie z wielką niecierpliwością.

BATMAN VENGEANCE

Historia opowiedziana w BATMAN: VENGEANCE (ZEMSTA) jest stosunkowo prosta, typowa dla animowanych historyjek o Batmanie. Tym razem głównym sprawcą ogólnego zamieszania jest sam Joker. Naturalnie znanych twarzy będzie więcej – choćby Batgirl (nie lubię jej...), kamerdyner Alfred i inni. Mimo pozornej prostoty scenariusza, całość rozwija się całkiem ciekawie, cieszą detektywistyczne smaczki, klimatyczne, dobrze zrealizowane cut-scenki i ogólny filmowy kształt całości.

Sama zabawa zasadniczo sprowadza się do biegania po spowitych mrokiem lokacjach i trzaskania po ryjach zbirów w kretyńskich strojach. Dużo jest również skakania i wszelkich innych elementów zręcznościowych. Czasem jednak trzeba chwilkę pomyśleć. Wachlarz ruchów Batmana pozwala np. na przywarcie do ściany (w celu wyjrzenia zza rogu bądź przemknięcia obok niebezpieczeństwa) bądź na szybowanie na rozpostartej pelerynie. Moc dodatkowych możliwości niosą ze sobą gadżety Nietoperza – masz tu bat-kajdanki (do skuwania oprychów), bat-hak, dzięki któremu Batman potrafi „latać", a poza tym bat-bumerangi, bat-lornetkę i inne tego typu wynalazki. Ooo... zapomniałem! Jest nawet bat-mobil! Słodko! Gadżetów używasz zwykle przełączając się na widok FPP. Sprawuje się on całkiem nieźle, a dodatkowo pozwala zorientować kamerę, która często dostaje padaki – cholernie wkurzająca sprawa. Wkurza mnie też, że bat-hak może być wystrzelony jedynie w stronę wybranych punktów, tak więc zapowiadane swobodne latanie po całym poziomie i spadanie jak grom z jasnego nieba na zaskoczonych przeciwników możesz włożyć między bajki. Mimo wszystko, gra się całkiem przyjemnie, również za sprawą licznych urozmaiceń. Sterowanie jest bardzo proste i intuicyjne – do kontroli gry wystarczą praktycznie cztery przyciski klawiatury plus myszka, można też skorzystać z gamepada. Irytuje natomiast częsty brak precyzji, jeśli chodzi o sterowanie, co w połączeniu z niedomagającą kamerą niejednokrotnie kończy się przywaleniem mordą o chodnik, kilkadziesiąt metrów niżej.



Batman skacze wysoko, niestety dość pokracznie, co często kończy się atakiem na glebę z lotu ptaka

Dawno Mroczny Rycerz nie gościł na naszych monitorach. No i wiesz co? Już jest!

Oprawa wideo programu nawiązuje do animowanego serialu o przygodach Batmana, wyprodukowanego przez Warner Bros, który czasami emitują rodzime stacje. To dobrze? Zależy jak na to patrzeć. Z jednej strony, gra do złudzenia przypomina filmowy pierwowzór – bohater jest tęgi, z kwadratową szczęką, z przenikliwymi, białymi oczyma łypiącymi zza maski – wygląda niemal identycznie jak w serialu animowanym. To samo można powiedzieć o samym Gotham – lokacje są mroczne, typowo „miejskie" (ciemne zaułki, doki, fabryka, dachy metropolii). Spoglądając na miasto z góry, wyraźnie widać inspirację gotykiem, co w połączeniu z surową, wielkomiejską architekturą daje bardzo ciekawy efekt – zupełnie jak w serialu i filmach fabularnych Tima Burtona. Z drugiej strony, rażą niskiej jakości tekstury i bardzo niewielka ilość detali – tyczy się to tak otoczenia, jak i postaci, które momentami wyglądają jakby urwały się z Nintendo 64. Cóż, taka jest cena upodobnienia gry do serialu rysunkowego. Jednak ostateczny efekt jest więcej niż zadowalający. Szkoda tylko troszkę, że autorzy nie zdecydowali się na cell-shadingową stylistykę. Gwoli ścisłości, dodam jeszcze, że filmiki wyglądają fatalnie...

Muzyka jest bez wielkich rewelacji – ot, motywy zbliżone do tych, które mogłeś usłyszeć w telewizji, a więc głównie lekkie symfoniczne nuty, inspirowane muzyką z fabularnych „Batmanów". Muza po prostu komponuje się z grafiką i dopełnia klimatu zabawy. Fanów serialu ucieszy natomiast wiadomość, że postaciom w grze głosów użyczyli ci sami aktorzy, polska lokalizacja objęła zaś tylko podpisy – i dobrze.

BATMAN: ZEMSTA to dość solidny i zupełnie niezły tytuł, który nie ustrzegł się jednak kilku wpadek. Przeznaczony jest dla młodszych graczy, szczególnie dla miłośników animowanych przygód Człowieka-Nietoperza. Im gra powinna szczególnie przypaść do gustu. Zawiodą się natomiast ci, którzy oczekiwali gęstego, mrocznego klimatu, doskonale znanego z co lepszych komiksów czy dwóch wspaniałych filmowych adaptacji w reżyserii Tima Burtona. Ale kiedyś i my się doczekamy :).

Batman: Vengeance — **4**

Akcja

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 450 MHz, 128 MB RAM, 550 GB HDD
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **UbiSoft / Cenega Polska**
* http://batmanvengeance.ubi.com

cena 79.90

\+ Spójna, szybka akcja, nieskomplikowane sterowanie

– Zbyt prosta rozgrywka, momentami uciążliwa praca kamery

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4

Udana komputerowa adaptacja animowanych przygód Batmana. Młodsi zwolennicy Nietoperza powinni być zadowoleni

tekst: Maciej „Fantazjusz" Waszkiewicz



Świątynia Pierwotnego Zła

WREDNY KAPŁAN, UWIĘZIONY DEMON, PRADAWNY ZŁY BÓG I HORDA POMNIEJSZYCH SŁUG – ZABIJ ICH WSZYSTKICH!


W drodze do chwały drużyna spotkała olbrzymie ropuchy o językach jak węże i cerze jak pizza. Walka była nieunikniona

Kiedy w grudniu 2003 roku pisaliśmy o TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL, mało kto wierzył, że gra jest rzeczywiście dobra. W świadomości polskich użytkowników ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA (ŚPZ) zdaje się istnieć od niedawna. Na szczęście, w zamian za tak opóźnioną – w stosunku do zachodniej – premierę programu otrzymaliśmy chyba najlepsze wydanie gry, jakie mogliśmy sobie wymarzyć.

Ale może po kolei. Osobom, które nie czytują naszej gazety regularnie, należą się wyjaśnienia. ŚPZ to najnowsze – i powiedzmy od razu, bardzo udane – dziecko firmy Troika, która czas jakiś temu pokazała światu intrygujące ARCANUM. Gra powstała w oparciu o klasyczny moduł Greyhawk, wykorzystuje zasady D&D w wersji 3.5. Nastawiona jest zdecydowanie bardziej na akcję aniżeli otwartość rozgrywki i scenariusz liczony w tysiącach stron maszynopisu. Chociaż walki toczone są tu nader często, podczas gry znajdziesz wiele okazji, aby wykazać się talentami dyplomatycznymi i zdolnością kojarzenia faktów.

W okolicach tytułowej Świątyni – poza wsią Hommlet – będziesz mógł odwiedzić szereg ekscytujących miejscówek, jak chociażby zrujnowaną twierdzę na bagnach, miejsce toczonej dziesięć lat wcześniej bitwy, piracką osadę Nulb czy obsadzone silną ekipą Jaszczuroludzi mokradła. Hommlet i Nulb mają zadziwiająco wielu mieszkańców i ze zdecydowaną większością z nich wiążą się jakieś zadania poboczne, które z kolei możesz rozwiązywać na wiele różnych sposobów. Szybko zauważysz też, że twoja drużyna nie jest jedyną grupą poszukiwaczy przygód w okolicy. Niektóre z napotykanych postaci będą chciały się do ciebie przyłączyć – w zamian za różnego rodzaju korzyści materialne (z reguły pewien procent od zdobytych łupów). Podczas pobytu w świecie Greyhawk znajdziesz też kilka ton mniej lub bardziej unikalnych przedmiotów.

Jak możesz się już domyśleć, Świątyni Pierwotnego Zła nie odwiedzisz raczej samotnie. Podobnie jak było to w ICEWIND DALE, gra na „dzień dobry" proponuje ci stworzenie maksymalnie pięcioosobowej drużyny. Co ciekawe, poza indywidualnymi charakterami postaci, musisz też ustalić ogólne nastawienie drużyny do świata. Od tego zależy bardzo wiele – od sposobu rozwiązywania poszczególnych zadań do takich rzeczy, jak początek gry czy jej zakończenie.

Prezentacja ŚPZ robi niezłe wrażenie, aczkolwiek odnoszę wrażenie, że gdy spędzałem przy grze listopadowe wieczory, całość podobała mi się nieco bardziej. Akcja gry prezentowana jest na wzór BALDUR'S GATE czy ICEWIND DALE – po dużych, ładnie wyrenderowanych mapach poruszają się trójwymiarowe figurki bohaterów. W wielu sytuacjach brakuje możliwości przybliżenia kamery, gdyż nawet w rozdzielczości 1024x768 wszystko sprawia wrażenie po prostu trochę nazbyt oddalonego. Z drugiej strony jednak, takie rzeczy jak modele postaci i bestii czy efekty specjalne (ataki krytyczne, zaklęcia itp.) wyglądają naprawdę fajnie. Nieco bardziej ambiwalentne uczucia wzbudza natomiast udźwiękowienie gry. Świetne są tematy muzyczne i wszelkiego rodzaju zawodzenia potworów czy odgłosy wyładowań magicznych. Kilka zdań Piotra Fronczewskiego we wprowadzeniu bezdyskusyjnie pomaga w tworzeniu klimatu. Przekonująco wypada także Paweł Wawrzecki jako mag Burne. Ale absolutnie nie do przyjęcia jest większość sampli, za pomocą których przez resztę gry ma się identyfikować bohaterów! Proponowane przez dystrybutora głosy prowadzonych przez gracza postaci pasują do bitewnego cRPG jak... No nie pasują. Zupełnie.

Ale, ale. Na wstępie pisałem przecież o rewelacyjnym wydaniu polskiej wersji. Poza standardami, jak mapa sytuacyjna czy gruba instrukcja, w pudełku z grą znajduje się także przydatna płytka bonusowa (z wyczerpującym poradnikiem, tapetami z ŚPZ i kilkoma modami) i książka pt. „Świątynia Złych Żywiołów". Takie dodatki cieszą, zwłaszcza że na grę trzeba wydać całkiem sporo pieniędzy.

ŚWIĄTYNIA ZŁYCH ŻYWIOŁÓW

Dołączona do gry książka Thomasa M. Reida pt. „Świątynia Złych Żywiołów" opowiada historię drużyny elfa Shanhaevela, który wspólnie z przyjaciółmi musi stawić czoła wyznawcom złego boga Iuza. W zniszczonej dziesięć lat wcześniej Świątyni odradza się starożytne zło, zagrażając całemu regionowi. Konstrukcja książki jest klasyczna dla tego gatunku: najpierw obserwujemy stworzenie drużyny, która następnie pokonuje kolejnych przeciwników w drodze do siedziby głównego mąciciela, kapłana Hedracka. „Świątynia..." nie jest z pewnością literaturą wysokich lotów, lecz czyta się łatwo i przyjemnie, ot, choćby w pociągu.

Próba odpoczynku początkującej drużyny zakończy się spotkaniem z jakąś krwiożerczą bestią. Tutaj – z przerośniętym rakiem

Świątynia Pierwotnego Zła — **5–**
RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD
- cena 129.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Atari / CD Projekt**
- http://swiatynia.cdprojekt.com

+ Swoboda w tworzeniu drużyny, ponad 50 subquestów

– Głosy niektórych postaci, brak możliwości przybliżania akcji

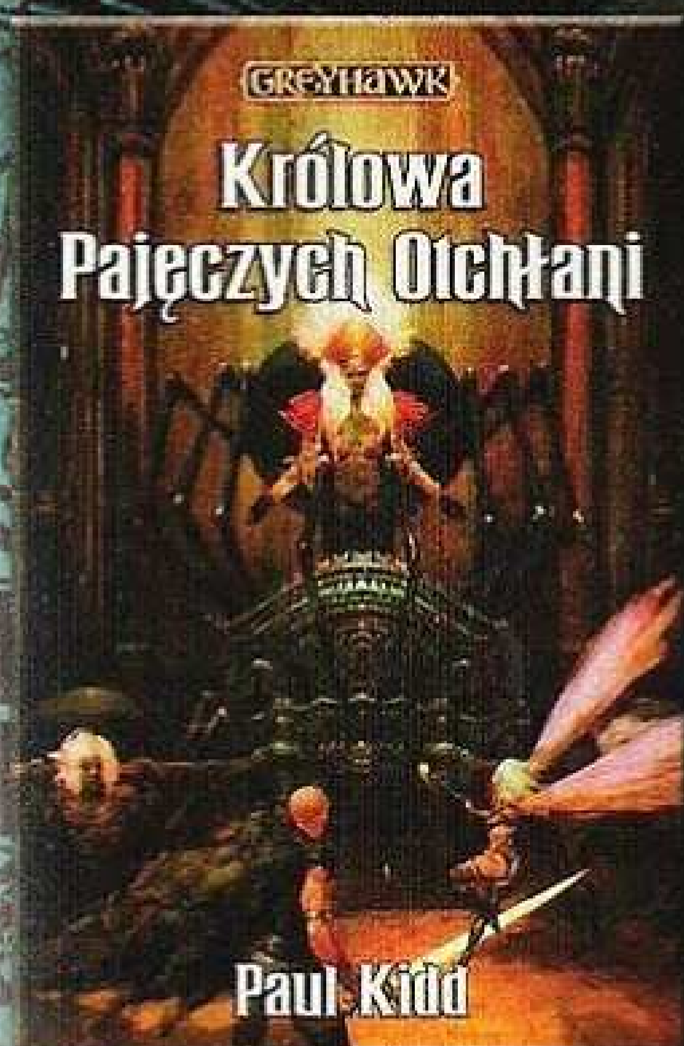
Grafika 5– | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Drużynowy cRPG, w którym nacisk położono na szeroko pojętą akcję. **Program cechuje wysoki poziom trudności**

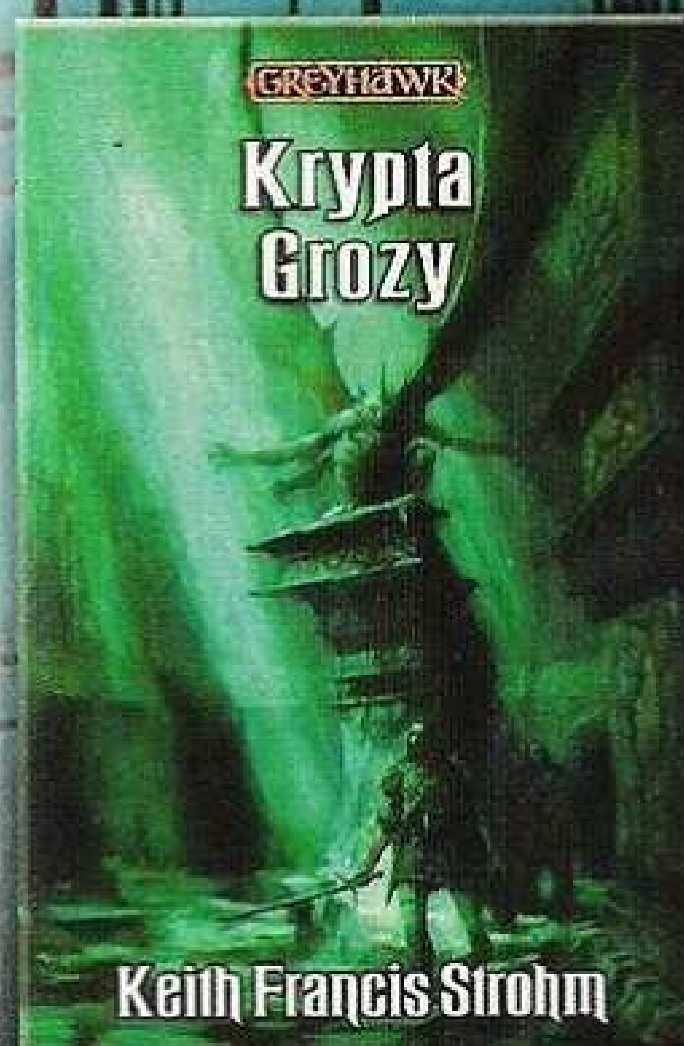
tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



Weź udział w konkursie sms i wygraj książki oraz gry



x10

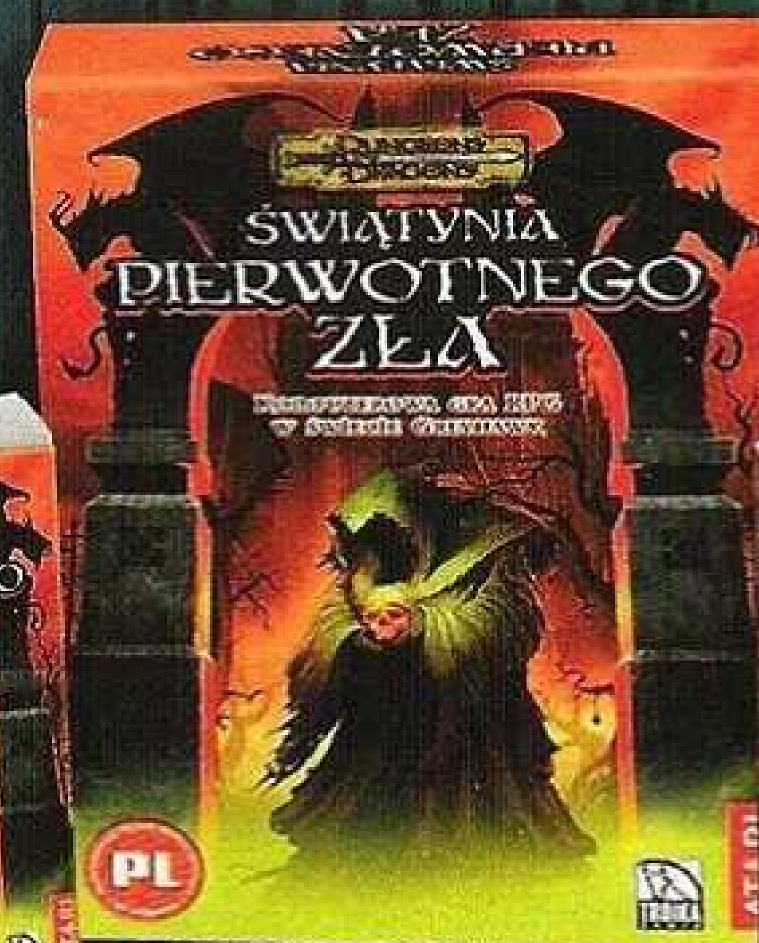


x10



ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

20x









Wymień się z nami SMS'ami

Możesz wygrać
20 książek oraz 20 gier
ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA.
Aby wziąć udział w losowaniu,
odpowiedz na pytanie:

Kim jest Shanhaevel, główny bohater książki „Świątynia Złych Żywiołów"?

A) koniuszym
B) czarodziejem
C) demonem

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści
CL.PZ.#
(zamiast # podaj A, B lub C)
na numer

7164

Na odpowiedzi czekamy do końca marca. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!

KURCZAKI X





Chcesz twisterka? Wbij dwa jajka do miski, zabełtaj, zalej szklanką wody i szklanką mleka. Zabełtaj raz jeszcze, potem dosyp 20 dag mąki i zamotaj jak najmocniej potrafisz. Dodaj szczyptę soli, troszkę cukru i łyżkę oleju z oliwek. Otrzymasz wyśmienite ciasto na naleśniki! Usmaż je na patelni, a jednocześnie zajmij się nadzieniem. Potnij pomidorka na kawałeczki, zmieszaj z liśćmi sałaty i polej dobrym majonezem. Dorzuć przysmażonego na patelni kurczaka. Takiego w ostrej panierce, palce lizać. Następnie... Co? Nie masz kurczaka? Pokurzyło cię? Won na polowanie!

Gra KURCZAKI X to jeszcze jedna strzelanka w stylu KURKI WODNEJ. Tę przygotowali Niemcy, którzy wiele lat temu wymyślili nawalanie do tych sympatycznych ptaków. Program wita użytkowników miłusią piosenką bluesową, a także ładną, trójwymiarową grafiką. Sama rozgrywka pozostała jednak bez zmian. **Gracz kieruje niewielkim celowniczkiem, przewijając ekran w lewo i w prawo. Gdy dostrzeże jakiegoś kuraka, strzela.** Za trafionego zwierzaka otrzymuje cenne punkty, decydujące później o miejscu w rankingu (i pozwalające przedrzeć się na planszę bonusową). Niestety, punkty te traci się, przeładowując broń. Należy robić to możliwie rzadko.

Program nie jest duży i ukończenie go zajmuje co najwyżej jeden dzień. Lecz nie o ukończenie w KURCZAKACH chodzi, a o dobrą zabawę. To typowa gierka, którą włącza się na piętnaście minut, w przerwie pomiędzy poważniejszymi programami. Pozwala rozerwać się i pośmiać z głupoty kurczaków, które chowają się w piekarniku (same się proszą o to, by włączyć gaz), w drewnianym kibelku czy przebrane za słonecznik udają, że ich nie ma. Tiaaa.... Gracza nie oszukasz, kuro jedna! Gracz widzi wszystko!

- Procesor 450 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 19.90 zł

3+



eXTINCTION



Kosmici znów zaatakowali. W przeciągu kilku nocy opanowali umysły niemal wszystkich Ziemian i zmusili ich do bezwzględnego posłuszeństwa. Mocom przybyszów oparły się jedynie największe bezmózgi – żołnierze elitarnych oddziałów ds. zwalczania wszystkiego, co zwalczyć się da. Bohater gry, jeden z owych ostatnich przygłupich, wrzuca na plecy odrzutowy plecak, chwyta kilogram giwer i rusza do boju.

Program został podzielony na sześć lokacji, a każda z nich na 5 pomniejszych stref. **Gracz porusza się na boki, w górę i w dół – jak w klasycznych, dwuwymiarowych platformówkach. Zbiera klucze, szuka też przedmiotów, których potrzebuje do przejścia na następny poziom.** Nie rozwiązuje jednak żadnych zagadek, nie prowadzi też rozbudowanych dialogów z napotkanymi postaciami. Przez cały czas łoi ze swych karabinów do pojawiających się na ekranie wrogów. Kim są owi nieszczęśnicy? To opanowani przez kosmitów ludzie i zmutowane hybrydy stworzone z DNA obcych, a także działka i insze pułapki. Na szczęście wierny uzi raz po raz zdaje egzamin, zaś wyrzutnie rakiet i działka vulcanowe masakrują wrogów niczym czołg kolejkę (taką do papierniczego). **Szkoda, że EXTINCTION jest aż tak klasyczną platformówką.** Przyzwoita grafika ginie w zalewie miernych pomysłów, pamiętających lata osiemdziesiąte...

- Procesor 500 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 29.95 zł

3-

CRIME SCENE MANHATTAN



Samochodowa zręcznościówka na silniku TAXI CHALLENGE: LONDYN, wydana na Zachodzie jako MANHATTAN CHASE. Gracz wciela się w laskę o imieniu Gloria, którą podpiera się pewien staruszek w czasie porannej wyprawy do wychodka. Laska ta... stój, nie tak. Laska rzeczywiście ma na imię Gloria, tyle że nie jest laską, a zawodową morderczynią rodem z Hollywood. Ponieważ policja trafia na jej trop, panna zwiewa do Nowego Jorku. Tam rozpoczyna nowe życie.

Fabuła jest nudna, wtórna i banalna. W dodatku każda z ponad 20 misji wygląda niemalże tak samo. Gracz kieruje szybkim samochodem, dojeżdża w określone miejsce, zabiera kogoś, rozjeżdża bądź śledzi, potem ewakuuje się w bezpieczniejsze rejony miasta. Odnaleźć właściwy szlak pomaga mu gigantyczna strzałka, unosząca się nad samochodem. I bardzo dobrze, bo miasto jest naprawdę duże. Nie brakuje w nim budynków charakterystycznych, ruchu ulicznego, przechodniów, których można przerobić na krwawą miazgę. Samochodów też nie brakuje, choć wciąż przypominają one tekturowe zabawki dla grzecznych dzieci. **Model jazdy jest pozbawiony jakiegokolwiek realizmu, samochody zderzają się, fikają kozły, ścinają latarnie i drzewa, a mimo to gnają dalej.** Najgorsze, że słaba grafika stawia koszmarne wymagania przed procesorem, który zwyczajnie nie wyrabia. Do płynnej zabawy potrzeba naprawdę potężnego sprzętu! W dodatku całość lubi się wieszać...

- Procesor 800 MHz, 256 MB RAM
- Cena: 39.95 zł

2+





PIRACI
Przekleństwo Tortugi



Sukces filmowych „Piratów z Karaibów" zapoczątkował modę na gry komputerowe poświęcone piciu rumu na trójmasztowcach. Na rynek trafiły naprawdę dobry RPG i przednia strategia. Ktoś doszedł wówczas do wniosku, że owych porządnych programów jest w stosunku do porażek zbyt dużo. By wyrównać średnią, postanowił stworzyć totalną padakę.

Autorzy programu bardzo poważnie podeszli do sprawy i zawalili wszystko, co zawalić się dało. Razi banalny scenariusz, opowiadający historię Williama Daredrake'a, który szuka skarbu i przy okazji walczy z morskimi zombiakami. Oczy kole paskudna, niedopracowana grafika, słabo animowane postacie, sterylne, płaskie morskie fale i fatalnie dobrane kolory. Palce ślizgają się po klawiaturze za sprawą niewygodnego systemu sterowania, a dźwięk jest mordęgą dla uszu. Jak dobrze, że wymyślono stopery!

Sama rozgrywka składa się z serii epizodów (minigier) zręcznościowych. Początkowo gracz ostrzeliwuje przypadkowe łajby z armaty, potem tłucze przeciwników w czasie abordażu, ziewa, atakuje port, a potem znów to samo... **Nuda! Nic dziwnego, że również i popularny aktor Krzysztof Kowalewski w roli narratora nie wypada najlepiej.** Potwierdza to obiegową opinię, że z pustego to i skinhead babci nie naleje. Cóż, ta gra to prawdziwe przekleństwo Tortugi...

- Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 9.90 zł

2

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Philips HDD-100



Przenośne odtwarzacze MP3 na stałe weszły do oferty producentów sprzętu audio, a ich konstruktorzy prześcigają się w tworzeniu coraz pojemniejszych i energooszczędnych urządzeń. Również znana wszystkim firma Philips postanowiła zaznaczyć swoją obecność na rynku, przygotowując własny odtwarzacz. Wykorzystuje on jako nośnik danych dysk twardy...

Już na pierwszy rzut oka odtwarzacz Philipsa prezentuje się niezwykle elegancko. Urządzenie jest nieduże, choć – z racji użytego nośnika danych – dosyć ciężkawe. Mimo to bardzo dobrze „leży" w dłoni. Obudowa playera jest solidna, zaś połączenie głębokiej czerni przedniego panelu oraz chromowanych boków naprawdę robi wrażenie. Całość uzupełnia sporych rozmiarów, monochromatyczny wyświetlacz LCD oraz przyciski sterujące, umieszczone pod nim i z boku obudowy. Niewątpliwie jeśli chodzi o design, Philipsowi należy się piątka z plusem.

W pudełku znalazły się także wygodne słuchawki douszne, pilot do zdalnego sterowania, ładowarka, kabelek USB oraz oprogramowanie. Słuchawki oraz pilot nie są ze sobą połączone na stałe – to ważna zaleta! Dzięki temu możesz używać innych słuchawek. Wystarczy wpiąć je do standardowego gniazda wbudowanego w pilota i gotowe. Pozostając przy pilocie, niestety trzeba zauważyć, iż nie jest on zbyt wygodny w obsłudze (ma za krótki kabelek lub jest źle umiejscowiony na przewodzie). Co gorsza, jego funkcjonalność jest dosyć ograniczona – lepszym rozwiązaniem byłby tu pilot połączony z miniwyświetlaczem LCD.

Zastanawiający jest też fakt użycia przez Philipsa akumulatorków, które są na trwałe wbudowane w urządzenie. Takie rozwiązanie skutecznie uniemożliwia korzystanie z playera w miejscach, gdzie nie można podłączyć ładowarki. To spora niedogodność – wiele osób zapewne wolałoby kupić kilka kompletów baterii alkalicznych i wybrać się na dłuższą wędrówkę po dzikich terenach, umilając sobie czas słuchaniem muzyki. A tutaj – figa z makiem! To niestety dopiero początek sporej ilości niedoróbek, jakie kryją się pod zachęcającą obudową Philipsa...

Philips HDD-100 może funkcjonować jako przenośny dysk twardy do komputera. Posiada też możli-

Dawni wrogowie niewiele się różnią!

Pecety vs konsole

Przyglądamy się bliżej możliwościom peceta i konsoli i uchylamy rąbka tajemnicy związanej z przyszłością tych urządzeń!



Blaszak to czy konsola? Xbox firmy Microsoft jest pierwszą maszynką, która tyle czerpie z peceta. Niedługo pojawią się kolejne!

Czym różni się pecet od konsoli? Budową? Jeszcze kilka lat temu taka odpowiedź nie budziła żadnych zastrzeżeń. Architektura konsoli takiej jak PlayStation 2 rzeczywiście zdecydowanie odbiegała od budowy typowego blaszaka. Gdy bowiem w pecetach szczytem marzeń były procesory 32-bitowe, w konsoli PS2 znaleźć można było dedykowany, 128-bitowy procesor o nazwie Emotion Engine. Także układ graficzny o nazwie Graphics Synthetizer (wbudowane 4 MB pamięci) został specjalnie zaprojektowany na potrzeby PS2. Wszystko to zaś mieściło się w małej, szarej skrzynce i nijak nie przypominało tradycyjnego komputera. Gdy jednak Microsoft zaprezentował swoją własną konsolę do gier o nazwie Xbox, wszystko przestało być już tak oczywiste.

Konsola na bazie peceta

We wnętrzu Xboxa znaleźć możesz całą masę typowo pecetowych elementów. Urządzenie to posiada intelowski procesor PIII 733, najzwyklejszy dysk twardy, na którym możesz np. zapisywać stan gry, a także układ graficzny będący bardzo bliskim kuzynem GeForce'a 3. Pomimo tak wielu podobieństw, Xbox jest tylko konsolą do gier i wygląda jak rasowa konsola. Ale takiego wyglądu powoli zaczynają nabierać także pecety! Producenci płyt głównych postanowili bowiem udowodnić, że blaszaki wcale nie muszą być duże i nieporęczne. Minipecety, zwane także barebone, swym wyglądem przypominają typowe miniwieże czy też właśnie konsole do gier. Pomimo niepozornego wyglądu, w ich wnętrzu znaleźć możesz nawet najwydajniejsze procesory i karty graficzne. Co więcej, barebone – zazwyczaj bez konieczności uruchamiania systemu operacyjnego – wykorzystać możesz jako odtwarzacz filmów DVD, muzyki CD/Audio/MP3, a nawet jako radio! Jak na prawdziwy kombajn przystało, korzystać z tych funkcji możesz za pomocą dołączonego pilota.

Najnowsza maszynka do gier firmy Sony, czyli wielofunkcyjny PSX (PlayStation2 z licznymi dodatkami) udowadnia, że podobnie jak barebone, także konsola może pełnić rolę centrum multimedialnej rozrywki. W tym celu Sony wyposażyło PSX'a w cyfrowy magnetowid pozwalający na przechowywanie danych na zwykłym dysku twardym, jak i nagrywanie na płycie DVD materiałów graficznych czy też muzyki. Co więcej, PSX posiada wbudowaną kartę sieciową, a całość można obsługiwać za pomocą wielofunkcyjnego pilota. Na tym kończą się jednak podobieństwa pomiędzy najnowszymi konsolami a pecetami. Tylko twardziele, nawet te w formacie barebone, możesz bowiem bez problemu rozbudowywać, wymieniając w nich poszczególne elementy.



Otwarta architektura blaszaków ma jednak i pewne wady. Wystarczy bowiem spojrzeć na Xboxa, by zrozumieć, że nawet w chwili obecnej stosunkowo przestarzałe podzespoły, jak procesor PIII czy układ graficzny GeForce 3, ciągle wystarczają do stworzenia świetnych gier. Gdy zaś pod lupę weźmiemy peceta, okaże się, że do osiągnięcia podobnej płynności grafiki potrzeba prawdziwego superkompa. Parametry techniczne konsoli nie zmieniają się od dobrych kilku lat i twórcy gier mają czas, by maksymalnie dopracować swoje produkty. W przypadku peceta tempo wpro-

Barebone – czy tak będą wyglądać pecety przyszłości?







1. EPoX eX5 Mini-ME. Elegancki niczym najdroższa wieża. Czy tak będą wyglądać pecety za kilka lat?
2. Jetway MiniQ. Takie to małe, a ile potrafi!
3. Iwill ZPC64 to prawdziwy potwór! Jak udało się tu upchnąć 64-bitowego Athlona 64 FX razem z najnowszym GeForce FX!?!

Pecetowa dusza konsoli...









Xbox na długo przed premierą zyskał miano peceta na siłę przerobionego na konsolę. Rzeczywiście, ma on bardzo wiele z peceta: **1.** W jego wnętrzu znajduje się pełnowartościowy układ GeForce 3. **2.** Jest tu też najzwyklejszy dysk twardy Segate. **3.** Całością rządzi procesor PIII 733 MHz. Dzieło Intela...

wadzania nowych podzespołów sprawia, że gry są zazwyczaj znacznie mniej dopracowane. Developerzy często wychodzą bowiem z założenia, że nie ma sensu maksymalne optymalizowanie kodu pod obecny sprzęt, skoro i tak, zanim gra zostanie skończona, wyjdzie nowy hardware, który sobie spokojnie z ich produktem poradzi. Z ekonomicznego punktu widzenia konsole ciągle są więc dla gracza lepszym wyborem. Tym bardziej, że ich nowa generacja zapowiada się naprawdę imponująco!

Potwór z logiem Microsoftu

Następca obecnego Xboxa, konsola o kodowej nazwie NextBox, opierać się będzie na 64-bitowym procesorze firmy IBM. Układ ten taktowany będzie zegarem przekraczającym 3 GHz i zdolny będzie do pracy w trybie bardzo podobnym do intelowskiego HyperThreading (wydajna praca z wieloma programami uruchomionymi jednocześnie). Za grafikę odpowiedzialny ma być natomiast dopiero opracowywany procesor graficzny firmy ATI o kodowej nazwie R500 (będzie on znacznie wydajniejszym kuzynem zapowiedzianego na wiosnę tego roku pecetowego układu R420). Naszpikowany nowościami Xbox drugiej generacji z pewnością będzie bardzo potężnym urządzeniem. Do jego premiery pozostał jednak jeszcze ponad rok i to, co dzisiaj robi ogromne wrażenie, za kilkanaście miesięcy może okazać się czymś zupełnie zwyczajnym. Tym bardziej, że twórcy pecetów wcale nie zamierzają spocząć na laurach i zapowiadają na 2005 rok równie potężne maszyny. Wystarczy choćby wspomnieć o 64-bitowych procesorach Intela i AMD. Niestety, nawet takie układy będą się marnie prezentować w porównaniu z nowym dzieckiem Sony, PlayStation 3...



To dopiero obudowa! Wielka niczym rosyjski traktor. Ciekawe, czy tak samo głośno warczy ? :)

Konsola czy superkomputer?

Sercem PS3 będzie układ o kodowej nazwie CELL. Prace nad nim trwają od 2001 roku, a ich łączny koszt oszacowano wstępnie na pół miliarda dolarów! Dzięki zaangażowaniu tak dużych środków powstać ma procesor zdolny do wykonywania biliona operacji zmiennoprzecinkowych na sekundę (1 teraflops). CELL będzie więc około 100 razy wydajniejszy od Pentium 4 z zegarem 2.5 GHz! Co więcej, najszybszy obecnie superkomputer świata, składający się z 5120 procesorów japoński Earth Simulator, będzie tylko niewiele ponad 35 razy wydajniejszy! Ogromne możliwości PS3 osiągnięte zostaną dzięki umieszczeniu w jednym układzie scalonym od 16 do 32 małych i niezależnych procesorów. Co więcej, programiści będą mogli dowolnie wykorzystywać poszczególne procesory, angażując część z nich do tworzenia superrealistycznej muzyki, kilka następnych delegując do obsługi fizyki gry, a jeszcze inne czyniąc odpowiedzialnymi za AI przeciwników. Za grafikę w PlayStation trzeciej generacji odpowiedzialny będzie natomiast drugi CELL. Oznacza to, że PS3 będzie się „rozwijał" wraz z programistami, a nowe efekty graficzne wymagać będą tylko napisania lepszego programu. Co więcej, nawet gdy programiści stworzą w końcu grę przekraczającą możliwości pojedynczego PS3, to ten będzie mógł skorzystać z wolnej mocy obliczeniowej innych urządzeń opartych na procesorze CELL. Wystarczy tylko podpiąć je do tej samej sieci. Oczywiście, PS3 oferować też będzie wszystko to, co wielofunkcyjny PSX. A nawet więcej... Mówi się o wyposażeniu PS3 w technologię EyeToy, umożliwiającą (przy wykorzystaniu małych kamer o bardzo wysokiej rozdzielczości) sterowanie konsolą za pomocą ruchów gałki ocznej! Czyżby więc już niedługo maszynki miały ostatecznie pokonać twardziela? Niekoniecznie, tym bardziej, że począwszy od premiery Xboxa, pecet i konsola tak naprawdę coraz bardziej się do siebie zbliżają. Tym bardziej, że zapowiedziany na przyszły rok nowy system operacyjny Microsoftu – Longhorn (następca obecnego Windows XP) – będzie wykorzystywany nie tylko w pecetach, ale także, a może nawet przede wszystkim, właśnie w konsoli Xbox2! Co więcej, Microsoft planuje pogrupować blaszaki w kilka kategorii. Kryterium podziału ma być szacowana przez system operacyjny wydajność komputera. W zależności więc od posiadanej karty graficznej czy też procesora, Windows przyszłości przypisze naszego peceta do odpowiedniej kategorii. Developerzy będą zaś tworzyć gry przeznaczone dokładnie dla danej kategorii, dzięki czemu użytkownik będzie miał pewność, że dany produkt będzie na jego sprzęcie chodził płynnie i bezproblemowo. Czyżby więc zwycięzcą pojedynku pomiędzy pecetami a konsolami będą hybrydy łączące zalety obu tych urządzeń? Całkiem możliwe...



Czy tak właśnie będzie wyglądać PlayStation 3? Niestety, Sony ciągle nie pokazało nawet prototypu swojej najnowszego dziecka

wość pracy w trybie cyfrowego dyktafonu. Niestety, chcąc go używać w tej drugiej roli, musisz przygotować się na dodatkowe wrażenia audio. Urządzenie podczas nagrywania dźwięku przez wbudowany mikrofon wyłapuje wszelkie możliwe gwizdy i szumy produkowane przez... jego własny dysk twardy. Wygląda to mniej więcej tak, jakby ktoś w trakcie zapisu w tle regulował radio!

Kolejną niedogodnością jest konieczność zarządzania plikami MP3 wyłącznie przy użyciu dołączonego oprogramowania. Na dysk urządzenia nie da się, ot tak, po prostu, skopiować ulubionych empetrójek. Owszem, zostaną one tam zgrane, ale na tym koniec – player nie będzie w stanie ich zauważyć. Producent ten fakt tłumaczy... koniecznością ochrony i zarządzaniem prawami autorskimi. Ładnie, tylko co ma piernik do wiatraka? Co gorsza, oprogramowanie (dosyć toporne w wyglądzie) działa tylko i wyłącznie z Windowsami – a co z użytkownikami Linuksa czy Macintoshy???

Zaskakuje jakość dźwięku, która jest po prostu kiepska. Praktycznie całkowicie siadają tony niskie, a włączenie podbicia basów powoduje charczenie w słuchawkach. Player posiada wbudowany korektor graficzny, jednak rozsądniej go nie używać, bo efekty są nad wyraz mizerne. Producent zapisał kilka fabrycznych ustawień typu Rock, Klasyka itp., jednak w sumie niewiele się one od siebie różnią. Co prawda, można je modyfikować (oczywiście wyłącznie z poziomu oprogramowania), jednak nie przynosi to oczekiwanego rezultatu.

Największe zaskoczenie sprawie nie jakość dźwięku czy momentami niewygodna obsługa (część funkcji jest głęboko zakopana w kolejnych poziomach menu), ale skłonność playera do zawieszania się. Temu problemowi poświęcono prawie całą stronę w instrukcji (liczącej chyba aż 8 stron), pokazując, jak zresetować krnąbrne urządzenie...

Kilka razy zdarzyło się też, iż odtwarzacz z bliżej nieznanych przyczyn po prostu przestawał grać (nie zawieszał się!) – wyglądało to tak, jakby szukał utworu na płycie i nie mógł go znaleźć.

Podsumowując, Philips HDD-100 to dosyć ciekawe urządzenie, jednak niestety o niebo ładniej wyglądające aniżeli działające. Biorąc pod uwagę wysoką cenę playera i niedogodności, jakie sprawia podczas użytkowania, z czystym sumieniem możemy niestety... polecić zakup urządzenia innego producenta. Zwłaszcza że za mniejsze pieniądze można na przykład mieć równie eleganckiego i oferującego znacznie większe możliwości iPod'a Apple'a. W porównaniu z nim produkt Philipsa wygląda raczej jak prototyp, a nie gotowe urządzenie. Miejmy nadzieję, iż wspomniane bugi zostaną przez producenta usunięte w kolejnych wersjach playera.

Philips HDD-100 zalety:
- elegancki wygląd
- niewielkie rozmiary
- duża pojemność dysku

Philips HDD-100 wady:
- kiepska jakość dźwięku
- momentami niewygodna obsługa
- skłonność do zawieszania się
- wbudowane akumulatory

Info:
- przenośny odtwarzacz MP3/WMA
- pojemność 15 GB
- rodzaj nośnika – HDD
- sugerowana cena detaliczna 2200 zł

Dostarczył do testów:
PHILIPS Polska,
Al. Jerozolimskie 195 B, Warszawa

tekst: DżejDżi, Krzysztof Wierzbicki; Zdjęcia: Sony, Microsoft, Philips

Wirtualny napad

Internetowy Bank Inteligo, należący do PKO BP, padł ofiarą hakerów. Stworzyli oni witrynę łudząco podobną do witryny banku, która różniła się wyłącznie adresem. Zamiast „inteligo.pl" było „inteligo.friko.pl". Sposób wyłudzenia haseł od klientów był prosty. Hakerzy rozesłali maile do internautów z prośbą o zalogowanie się na serwerze „pseudo Inteligo" poprzez podany w załączniku link. Tym sposobem zdobyli kody właścicieli rachunków. Programiści banku odkryli przekręt dopiero po 2 godzinach. Zarząd banku uspokaja, że żaden z klientów nie stracił na tym ani grosza...

Podobny incydent miał miejsce kilka tygodni temu i dotyczył Citibanku. Tu hakerzy wykorzystali błąd przeglądarki internetowej Internet Explorer i odsyłali klientów na stworzoną przez siebie stronę banku. W obu przypadkach złoczyńcy zostali złapani przez policję. „Takich wirtualnych napadów mogło być więcej" – twierdzi Marcin Szyndler z biura prasowego Komendy Głównej Policji – „lecz nie są one zgłaszane na policję ani do prokuratury. Bankowcy po prostu boją się utraty klientów".



Przestępstwa związane z oszustami działającymi w Sieci mogą stanowić coraz większy problem, gdyż cały czas zwiększa się ilość klientów e-banków. Również coraz więcej osób zaczyna aktywnie korzystać z Internetu. Warto w takiej sytuacji zastanowić się, jakie środki bezpieczeństwa należy podjąć, aby uniknąć utraty pieniędzy. Na pewno ważne jest zabezpieczenie samego komputera, z którego łączymy się z bankiem – aktualne oprogramowanie antywirusowe, firewall, uaktualnienia systemu i przeglądarki WWW poprawiające bezpieczeństwo – to wszystko okazuje się być niezbędne. Jednak przede wszystkim sami użytkownicy powinni mieć świadomość tego, co... wyczyniają przed ekranem. Większość banków bowiem od dawna informowała, iż nie wysyła do swoich klientów pocztą e-mail żadnych próśb o podanie numerów karty, PIN'ów czy innych kodów. Równie często pojawiały się ostrzeżenia, że na stronę serwisu bankowego należy wchodzić bezpośrednio wpisując adres, a nie poprzez link z innej strony (lub, co gorsza, z otrzymanego nie wiadomo skąd e-maila). Jak widać, część osób zignorowała te ostrzeżenia...



Oczywiście banki powinny także zadbać o bezpieczeństwo klientów, stosując odpowiednie systemy. Rozwiązań jest tutaj wiele – przykładem mogą być listy haseł jednorazowych (stosowane m.in. przez mBank) czy też tokeny (elektroniczne urządzenia generujące jednorazowe, aktywne przez krótki czas hasła dostępu – np. LukasBank). Najmniej bezpieczne są konta, do których dostęp chroniony jest wyłącznie hasłem podawanym przy logowaniu – jeśli już ktoś się dostanie, może czynić, co mu się podoba.

Jak zmienić wygląd Windows XP?

Odnawiamy Okna

Oryginalny wygląd pulpitu Windows XP był czymś nowym w ubiegłym wieku...

Większość maniaków komputerowych zdążyła się już przyzwyczaić do nowego oblicza Windowsów. Jak pokazują badania, około 50% użytkowników przesiadło się ze starych Okienek na ich nowszą wersję, poddaną gruntownemu liftingowi. Wykorzystany w Windows XP interfejs, zrealizowany w księżycowej technologii Luna, przypadł wszystkim do gustu. Trzeba przyznać, że ostatnia odsłona Windowsów jest estetyczna, dzięki czemu wyróżnia się na tle topornych, szaroburych poprzednich wersji. Nawiasem mówiąc, nie sposób nie zauważyć podobieństw między XP a produktem firmy Apple, czyli MacOS'em – ale to już sprawa dla prawników obu firm.

Niemniej jednak to, co kiedyś nowe, dziś może nużyć. Autorzy Okienek nie popisali się zbytnio przy projektowaniu systemu i dali do wyboru tylko trzy wersje kolorów interfejsu. Wielu osobom z pewnością opatrzyły się już wszystkie dostępne schematy i marzą o odmianie. W końcu z komputerem jak z dziewczyną. Po jakimś czasie nawet te najpiękniejsze powszednieją i trzeba rozglądać się za następną :).

Na szczęście, istnieją sposoby zmiany nie tylko kolorystyki, ale całego interfejsu systemowego. Z tego artykułu dowiesz się, jak przewietrzyć Okienka i tchnąć w nie powiew świeżości.

Plus! Pack

Podobnie jak w poprzednich wersjach systemu, Microsoft wypuścił specjalny dodatek z wieloma atrakcyjnymi gadżetami. XP Plus! Pack, bo o nim tu mowa, dostarczy ci z pewnością wiele frajdy. Jego instalacja jest prosta i nie trwa dłużej niż 2 minuty. W zestawie masz do dyspozycji nowe, porywające schematy pulpitu, zestaw skórek do Windows Media Playera, nowe gry, wygaszacze i kilka innych mniej lub bardziej przydatnych dodatków. Dzięki Plusowi możesz zmienić swój komputer w pracownię Leonarda da Vinci, wyruszyć w podróż kosmiczną albo do wnętrza oceanu, a jeśli te wszystkie atrakcje też ci się znudzą, możesz powrócić na łono natury.

Wszystko niby ładnie i pięknie, ale firmowy pakiet nie jest pozbawiony wad. Przede wszystkim, nie ma jego spolszczonej wersji i w niektórych przypadkach zamiast naszych uroczych ogonków możesz zobaczyć obrzydliwe „krzaki". Inną niedogodnością jest cena pakietu, która w cywilizowanych państwach wynosi około 30 $. A ile taki pakiet kosztuje w Polsce? Trudno powiedzieć, ponieważ nikt tego nie sprowadza i kupienie legalnej wersji dodatku graniczy z cudem. Jednak jeśli ktoś się uprze, z pewnością znajdzie sposób na zdobycie Plusa.

StyleXP

Na szczęście, nie tylko Microsoft wziął się za produkcję dodatków do systemu. Wszyscy znudzeni klasycznym wyglądem Okienek mogą sięgnąć po konkurencyjny produkt firmy TGTsoft – StyleXP. Do niedawna jeszcze program ten był zupełnie darmowy, ale teraz każdy, kto chce legalnie z niego korzystać, musi zapłacić prawie 20 $. Zanim zdecydujesz się na kupno programu, możesz go testować przez 30 dni i zastanowić się, czy wart jest swojej ceny.



Microsoft XP Plus! Pack to dosyć kosztowny gadżet, a do tego zupełnie niedopasowany do polskiego rynku. Po co więc przepłacać?

Program w wersji trial (próbnej) można ściągnąć ze strony http://www.tgtsoft.com/ (około 10 MB). Autorzy zaskakują już od samego początku, ponieważ stworzyli odmienne wersje dla obu płci. Wersja dla dziewczynek różni się od swojego męskiego odpowiednika stylami dołączonymi domyślnie do programu. Pod względem funkcjonalności obie odsłony są jednakowe. Osoby, którym nie obca jest polityczna poprawność, mogą ściągnąć wersję „unisex", bez dołączonych domyślnie schematów (około 5 MB).

Po ściągnięciu zabieramy się za instalację. Nie powinna ona nikomu nastręczyć żadnych problemów. Wystarczy posłusznie podążać za instrukcjami wyświetlanymi na monitorze i wszystko pójdzie gładko. Zaraz po instalacji czeka cię miła niespodzianka – twój komputer zmieni się nie do poznania. Zamiast oswojonego i znanego przycisku „Start" twoim oczom ukaże się znane skądinąd jabłuszko. To jednak nie koniec niespodzianek. Po otworzeniu programu i wybraniu polecenia „Language" będziesz miał sposobność zmiany języka na naszą uroczą słowiańską mowę (co prawda nie wszystko zostało spolszczone, ale lepsze to niż nic). Teraz możesz już zabrać się za upiększanie systemu.

Schematy / Style

Schematy (z angielskiego – themes) to zbiór wszystkich elementów audiowizualnych, jakie wchodzą w skład interfejsu systemowego. Innymi słowy, do schematów należą: zdefiniowane kolory okienek, ikonki, tła (tapety), dźwięki, kursory i wygaszacze ekranu. Program StyleXP pozwala na zmianę całych schematów oraz ich poszczególnych elementów. Domyślnie w programie znajdują się trzy schematy, ale w Sieci można znaleźć tysiące innych (patrz ramka). Dodawanie nowych schematów jest bardzo proste. Wystarczy ściągnąć odpowiedni plik i umieścić go w katalogu C:\Windows\Resources\Themes\ (domyślny katalog dla schematów). Pobrane pliki można umieszczać w dowolnym miejscu na dysku i później już w programie StyleXP wskazać odpowiednią lokalizację. Aby zmienić wygląd systemu, należy wybrać jedną z dostępnych kompozycji i zaakceptować przyciskiem: „Wybierz schemat". Po chwili twoim oczom powinien ukazać się nowy, śliczny i odmieniony interfejs. Program oferuje również możliwość modyfikowania wszystkich właściwości schematu i zapisywania go pod inną nazwą.

Stylizacja Okien? Tak, ale tylko ze StyleXP!



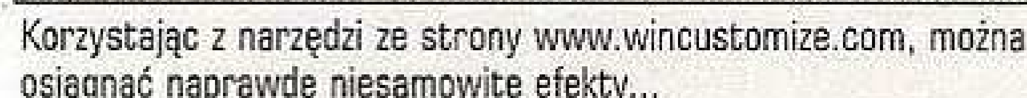
Kochasz Macintosha? Pulpit twojego PC może wyglądać tak jak komputerów Apple'a...



Nie ma też żadnego problemu ze zmianą ekranu startowego – np. na bardziej „piracki" :-)



Jak zapewne się domyślasz, dla StyleXP modyfikacja ekranu logowania nie stanowi problemu



Korzystając z narzędzi ze strony www.wincustomize.com, można osiągnąć naprawdę niesamowite efekty...

Ekran logowania

Ekran logowania ukazuje się podczas uruchamiania systemu i wybierania użytkowników, którzy mogą się zalogować. Dzięki programowi StyleXP możesz zamienić domyślne, niebieskie tło na coś bardziej spektakularnego. Podobnie jak przy schematach, nowych ekranów powitalnych szukasz w Internecie. Ściągasz, umieszczasz najlepiej w C:\Windows\system32 i wciskasz: „Wybierz ekran logowania". Przy kolejnym uruchomieniu systemu twoje oczy powinien ucieszyć nowy ekran powitalny.

Boot Screen

Innym ciekawym elementem, który możesz podmienić za pomocą Style XP, są boot screeny, czyli te obrazki, które wyświetlane są podczas ładowania systemu. Domyślnie jest to powiewająca na czarnym tle flaga Microsoftu. Procedura podmiany tego elementu nie różni się zbytnio od opisywanych powyżej, więc nie ma się już nad czym rozwodzić. Najlepiej od razu odpal przeglądarkę, znajdź sobie jakiś przyjemny obrazek i na zawsze pożegnaj barwy pana Billa Gatesa.

Pozostałe elementy

StyleXP oferuje również inne ciekawe opcje. Na uwagę zasługuje na przykład możliwość ustawiania przezroczystości różnych elementów systemu. Tego typu efekty, znane od dawna użytkownikom MacOS, są przedmiotem nieustających westchnień wszystkich pecetowców. Teraz, dzięki StyleXP, możesz zakosztować elegancji typowej dla produktów z jabłuszkiem w tle. Pod zakładką „Transparency" włączysz przezroczystość dla paska systemowego, menu start oraz dla wszystkich elementów systemu. Ponadto można regulować poziom przezroczystości.

Innym niebanalnym elementem jest planowanie okresowych zmian w wyglądzie systemu. Program można ustawić w ten sposób, że na przykład w poniedziałki system będzie uruchamiany z innym schematem niż, powiedzmy, w środy.

Zrób to sam

Jeśli znudziły ci się już wszystkie schematy, jakie można znaleźć w Sieci, i czujesz wewnętrzną potrzebę twórczego działania, możesz samemu stworzyć swój unikalny styl. Być może drzemie w tobie ogromny, niewykorzystany potencjał, który uwidoczni się w tworzeniu nowych schematów dla Windows XP. Zanim jednak rzucisz się w wir pracy, ściągnij ze strony http://www.tgtsoft.com/ program StyleBuilder. Jest to przydatne narzędzie, które w znaczący sposób ułatwia produkcję nowych elementów systemowych. Tym razem firma TGTsoft nie postarała się o spolszczenie aplikacji, ale na szczęście StyleBuilder jest intuicyjny w obsłudze i wszystkie wprowadzane modyfikacje są od razu widoczne w okienku podglądu.

Pakiet Plus! oraz program StyleXP nie są jedynymi sposobami na modyfikację audiowizualnego oblicza Okienek. W następnym numerze napiszemy, w jaki sposób przeprowadzić operację na otwartym sercu systemu i jak bez pomocy wymyślnych programów zmodyfikować niektóre elementy systemowe. Ponadto znajdzie się coś dla użytkowników starszych wersji Windowsów.

Gdzie szukać schematów?

- http://www.themexp.org
- http://www.wincustomize.com
- http://www.xptheme.info
- http://www.belchfire.net

Gadu-Gadu czy Tlen?

W pojedynku polskich komunikatorów sieciowych cały czas nie ma zwycięzcy

Wśród użytkowników Sieci największą popularność zdobyły komunikatory Gadu-Gadu oraz Tlen, skutecznie dystansując konkurencję. Nie znaczy to oczywiście, że inne programy są gorsze czy też mniej wygodne w obsłudze – część z nich po prostu pojawiła się „za późno", żeby nawiązać równorzędną walkę. Poza tym, przyzwyczajenie jest drugą naturą człowieka – większość użytkowników uznała, iż dostępne w ich programie funkcje są wystarczające, więc... nie ma po co go zmieniać.


Tlen niewątpliwie bije na głowę Gadu-Gadu, jeśli chodzi o wygląd. Konkurent wygląda jak aplikacja z czasów Windows 3.11

Gadu-Gadu

Ten komunikator niewątpliwie przejdzie do historii polskiego Internetu, podobnie jak słynny numer 202122 czy też monopolistyczne zapędy TP S.A. Najnowsza wersja programu, oznaczona cyfrą 6.0, pochodzi z sierpnia zeszłego roku i oferuje użytkownikom – poza tradycyjnymi „pogaduchami" przy pomocy klawiatury – także rozmowy głosowe oraz wysyłanie SMS'ów do polskich sieci komórkowych. Do wiadomości wysyłanych przez Gadu-Gadu można dodawać proste emotioikonki. Aby korzystać z komunikatora, niezbędna jest darmowa rejestracja w systemie, podczas której otrzymuje się specjalny numer identyfikacyjny. Sam program jest oczywiście darmowy i można go pobrać ze strony www.gadu-gadu.pl

Tlen

Najgroźniejszym konkurentem Gadu-Gadu jest Tlen. Jego najważniejszymi zaletami są: możliwość komunikacji z użytkownikami Gadu-Gadu, funkcja rozmów głosowych, współpraca z kamerami internetowymi oraz możliwość przesyłania plików. Podobnie jak konkurent, Tlen potrafi także wysyłać wiadomości SMS i korzysta z emotioikonek ułatwiających „konwersacje". Najnowsze wersje programu posiadają także możliwość doinstalowywania „pluginów" dodających nowe funkcje do aplikacji.

Aby skorzystać z Tlena, należy pobrać (za darmo) program dostępny na www.tlen.pl oraz dokonać darmowej rejestracji w systemie, podczas której dodatkowo dostaniesz konto pocztowe wielkości 20 MB. Z komunikatora mogą także korzystać posiadacze telefonów komórkowych obsługujących JAVĘ i GPRS. Najnowsza wersja Tlena pochodzi z lutego tego roku.

Konkurenci...

Z Tlenem oraz GG walczyć jakiś czas próbował WP Kontakt, jednak nieskutecznie. Od niedawna trwa też intensywna kampania, promująca aplikację Po Prostu Net, która ma zawojować cyberświat. Co z tego wyniknie? Już wkrótce zapewne przekonasz się sam...

tekst: Alexander Winciorek, DzejDzi

Nie daj się oszukać!

W Sieci wcale nie jest bezpiecznie! Internet przez ostatnie lata stał się kolejnym miejscem, w którym czatują wszelkiej maści oszuści i amatorzy łatwego zarobku. Jeśli chcesz uniknąć zagrożenia, naucz się przestrzegać kilku prostych zasad i poznaj miejsca, gdzie może kryć się zagrożenie.


AUKCJE INTERNETOWE
Przeglądając oferty, możesz odnieść wrażenie, że cyberświat to miejsce, gdzie wszystko można kupić za bezcen. Nic bardziej mylnego. Niektórzy sprzedający mogą być zwykłymi naciągaczami! Jak więc uchronić się przed oszustami? Przede wszystkim sprawdź opinie innych kupujących – osoby regularnie wystawiające towary na aukcjach zwykle posiadają odpowiednią ilość punktów zdobytych przy zawieraniu transakcji. Jeśli to możliwe, unikaj zakupów „na odległość" oraz płacenia za produkt przed odebraniem paczki.


POCZTA E-MAIL
Dostałeś wiadomość o bliżej nieznanej ciotce w Honolulu, która właśnie pożegnała się z tym światem i zostawiła ci fortunę? A może tajemniczy pan Bwana Kubwa z Mozambiku oferuje ci udziały w kopalni złota? Oczywiście wszystko to za darmo, tylko... musisz dokonać drobnego przelewu na konto w jakimś egzotycznym banku? Skasuj taką wiadomość natychmiast – oto typowy przykład wyłudzenia pieniędzy przez Sieć.


NASZ MAŁY SZPIEG...
Nie daj się także złapać na wszelkiej maści cudowne programy, które mają przyspieszyć działanie Sieci, ułatwić wyszukiwanie albo zagwarantować nielimitowany dostęp do empetrójek, a o których istnieniu dowiadujesz się z nachalnych okienek pop-up. Tego typu „ulepszacze" tylko czekają na to, abyś kliknął OK i je zainstalował. Oczywiście pożytek z nich jest żaden, ale za to ich twórcy będą mogli dowiedzieć się wszystkiego o odwiedzanych przez ciebie miejscach w Sieci. Niektóre programy mogą także gromadzić twoje dane teleadresowe czy też przechwytywać hasła bądź numery kart kredytowych!

O czym szumi w Sieci

Windows niekontrolowany

Microsoft oficjalnie potwierdził pogłoski mówiące o tym, iż w Sieci pojawiły się fragmenty kodu źródłowego systemów Windows 2000 oraz NT. Na razie jednak nie wiadomo, które części programu zostały upublicznione. Jednak i tak może to stanowić ogromne zagrożenie dla użytkowników PC. W najpopularniejszych obecnie Windows XP wykorzystano bowiem spore fragmenty kodu z poprzednich wersji.

Ujawnienie „tajemnic" programistów Microsoftu może spowodować wzmożony atak hakerów, którzy będą w stanie stworzyć wirusy potrafiące ominąć zabezpieczenia systemu.

VAT'u na Internet nie będzie?

Podczas głosowań nad poprawkami do ustawy o VAT senatorowie sprzeciwili się pomysłowi opodatkowania usług dostępu do Sieci najwyższą stawką podatku. Według jednych źródeł, dostęp do Internetu miałby być w ogóle nieopodatkowany, zaś według drugich – obłożony 7% VAT'em – tak jak dotąd. Na razie jednak internauci nie mają się co cieszyć. Ustawa musi zostać jeszcze przegłosowana w Sejmie, a tutaj już tak łatwo nie będzie – mająca większość SLD szuka bowiem rozpaczliwie pieniędzy na załatanie dziury w kasie państwa.

Kopiować DVD nie wolno i już

Sąd w San Francisco wydał precedensowy wyrok w sprawie firmy 321 Studios, produkującej oprogramowanie DVD X Copy, które umożliwia kopiowanie płyt DVD. Sędzina uznała, iż powielanie płyt DVD, nawet na użytek domowy, narusza prawa producentów.

Podrożeją czyste nośniki?

Być może w niedalekiej przyszłości przyjdzie nam płacić więcej za czyste płyty CD-R, RW, DVD. Wszystko za sprawą nienasyconych organizacji zajmujących się ochroną praw autorskich, które uznały, iż również od producentów nośników danych (a w ostatecznym rozrachunku od kupujących) należą się im pieniądze. A dlaczego? No bo zapewne większość posiadaczy nagrywarek nie archiwizuje swoich własnych danych, ale... nielegalnie kopiuje płyty audio bądź DVD! Takie podejście do sprawy jest oczywiście głupotą. Jednak nie zmienia to faktu, iż w większości krajów w Europie obowiązują przepisy, które w mniejszym lub większym stopniu pozwalają ściągać odpowiednie opłaty. Najgorzej jest w Niemczech, gdzie nawet sprzedaż sprzętu komputerowego obłożona jest „podatkiem" na rzecz twórców, najlepiej zaś w Anglii i Irlandii – tu tego typu opłat nie ma wcale!

Oczywiście, nikt nie kwestionuje prawa artystów do otrzymywania wynagrodzenia za swoją pracę. Problemem jest jednak realne określenie, jakiej wysokości straty ponoszą i jaką rekompensatę powinni oni otrzymać. Traktowanie zaś wszystkich kupujących czyste nośniki jako potencjalnych piratów i nakładanie na nich ekstra opłat wydaje się być kiepskim pomysłem...

Psychiatra z komputera

O tym, że komputery wykorzystywane są w medycynie, wiadomo już od dawna. Elektronika zagościła w szpitalach i przychodniach, zajmując się sterowaniem sprzętem medycznym, obróbką danych czy też gromadzeniem informacji o pacjentach. Jednak komputery mogą także brać bezpośredni udział w leczeniu – zespół Virtually Better opracował system, który wspomaga terapię osób cierpiących na wszelkiego rodzaju fobie i lęki. W skład zestawu wchodzi specjalne oprogramowanie, hełm wirtualny oraz platforma dostarczająca odpowiednich bodźców ruchowych. W ten sposób możliwe jest odtworzenie tak stresogennych sytuacji, jak podróż samolotem, jazda windą, publiczne wystąpienia czy... wojna w Wietnamie. Oczywiście pracę komputera kontroluje lekarz. Tak na wszelki wypadek?

Dla tych, co często kręcą...

Pinnacle Studio 9

Już w lutym w Alstor pojawi się nowa wersja popularnego oprogramowania do edycji wideo Pinnacle Studio 9. Główną zaletą nowego programu jest polski interfejs. Jest to cecha szczególnie istotna, bowiem program adresowany jest głównie do amatorów, którym często problem sprawia obsługa aplikacji w języku angielskim.



Pinnacle Studio w wersji 9 jest kompletnym zestawem oprogramowania, zawierającym wszystkie narzędzia konieczne do cyfrowej obróbki wideo. Oprócz polskiego interfejsu Studio 9 posiada szereg zalet. Jedną z nich jest funkcja SmartMovie™, będąca zautomatyzowanym narzędziem do edycji wideo. Użytkownik musi tylko wybrać materiał wideo i podkład, z których ma powstać klip, a program zrobi za niego resztę, tworząc film z efektami i przejściami dostosowanymi do ścieżki dźwiękowej.

Nową wersję Studio rozszerzono o profesjonalne narzędzia do obróbki audio i wideo, m.in. służące do renowacji ścieżek zapisanych w słabej jakości lub starych, które utraciły jakość z powodu upływu czasu. Ponadto generator podkładu dźwiękowego SmartSound dopasowuje automatycznie ścieżkę dźwiękową do długości materiału filmowego.

Nowa wersja Studio 9 dostarczana jest wraz z setkami przejść i efektów specjalnych 2D i 3D Hollywood FX. Dzięki temu każdy montowany materiał będzie miał niepowtarzalny klimat. Oprogramowanie ma charakter „otwarty", akceptuje szereg różnych plug-inów audio i wideo, co znacznie rozszerza jego funkcjonalność.

Ważną cechą produktów Studio jest w pełni zintegrowany authoring CD i DVD. Oczywiście – możliwości programu obejmują nie tylko nagrania materiałów na odpowiedni nośnik, ale również tworzenie interaktywnych menu czy wstawianie znaczników rozdziałów. Pomocne będą tu liczne gotowe wzorce.

Studio 9 oferowane będzie w cenie 499 PLN brutto. Osoby, które zakupiły starszą wersję programu za 359 PLN brutto, mogą nabyć upgrade. Natomiast tym użytkownikom, którzy dokonali zakupu po 31 grudnia 2003, przysługuje upgrade darmowy.

info:
- Oprogramowanie do edycji wideo oraz tworzenia płyt DVD i VideoCD
- Cena: 499 zł (upgrade – 359 zł lub za darmo dla osób, które kupiły wersję wcześniejszą po 31 grudnia 2003)

WiFi Finder

Sieciołap

Często podróżujesz? Musisz korzystać z notebooka w różnych miejscach? Nigdy nie wiesz, czy jesteś w zasięgu sieci bezprzewodowej? Teraz twoje życie „w drodze" stanie się łatwiejsze. Wszystko za sprawą urządzenia Kensington WiFi Finder, które z łatwością wyszukuje sieć bezprzewodową.

Wystarczy wcisnąć przycisk WiFi Finder i sprawdzić, czy jesteś w zasięgu. Odczekaj chwilę – jeśli jesteś w sieci, zielone diody wskażą ci, jak silny jest zasięg (w skali od 1 do 3). Jeśli nie jesteś w sieci, zapali się czerwona dioda.

WiFi Finder to pierwszy i jedyny taki produkt na rynku. Jego niewielki rozmiar (55x88x10mm) i mała waga (33g) sprawiają, że można nosić go zawsze przy sobie. W zestawie producent dostarcza kółeczko, umożliwiające przyczepienie urządzenia do kluczy.

WiFi Finder wykrywa „otwarty" sygnał 802.11b i 802.11g z 60 metrów. Wykrywa również inne sygnały: Bluetooth czy telefon bezprzewodowy. Nie wymaga żadnego oprogramowania.

Urządzenie objęte jest 2-letnią gwarancją, posiada certyfikaty FCC/CE. Sugerowana cena detaliczna wynosi 109 PLN netto. W sprzedaży na terenie Polski znajdzie się od marca 2004 r.



Telewizja do zabawy – 4fun.tv

Nie ma jak odpowiednio mocne wejście – tę zasadę wyznają także szefowie najnowszego kanału telewizyjnego 4fun.tv. Rozpoczęcie emisji zapoczątkowała dosyć ekstrawagancka kampania billboardowa z uroczym szkieletem w roli gównej... Nic więc dziwnego, że skoro tylko nadarzyła się okazja, postanowiliśmy sprawdzić, jak wygląda nowa telewizja od kuchni. Pomógł nam w tym... Krooger – do niedawna nasz redakcyjny kolega, teraz gwiazda szklanego ekranu :-).



Krooger piękny nie jest, ale od czego są nowoczesne kosmetyki? Niestety, renowacja twarzy trwa, więc ekipa nagrywająca program trochę się niecierpliwi...



Nowa telewizja przeznaczona jest dla ludzi młodych, nowoczesnych i... multimedialnych. W założeniach program ma być odbierany bowiem nie tylko na ekranie TV, ale i przez komórkę oraz w Sieci. Dodatkowo widzowie będą mogli w niespotykanym dotąd stopniu decydować o zawartości programu. W 4fun.tv spotkasz tak znane osobistości jak Tomek Łysiak (radiowy DeDektyw Inwektyw z radia WaWa), Odeta Moro (znana z Vivy) czy Jacek Kaczyński (MTV, Atomic TV).

Twórcy stacji zapowiadają, że ich program na pewno nie będzie nudny i że znajdziesz w nim sporo muzyki, informacji oraz megaporcję tytułowego fun'u. Graczy zapewne ucieszy fakt, iż na antenie 4fun.tv znalazł się także program **GAME ARENA** – trwa on 10 minut i leci od poniedziałku do piątku. Prezentowane są w nim gry na PC i konsole, okraszone garścią newsów i zabawnymi scenkami kręconymi na mieście. Nie ma tu miejsca na sztywniactwo i ględzenie. Jest za to dużo śmiechu. Tutaj właśnie bryluje Krooger z Odetą. Jak im to wychodzi? Sprawdź sam...

Fotografia cyfrowa

Minicyfrówka



WAM DISK jest najnowszym Pen Drive'm firmy WMG zaprezentowanym przez firmę Multioffice, który oprócz standardowej funkcji przenoszenia danych spełnia również rolę cyfrowego aparatu fotograficznego. Ten „szpiegowski" aparat robi zdjęcia w dwóch rozdzielczościach: 640 x 480 lub 320 x 240 w formacie jpg. Wyposażony w wewnętrzny akumulator Cam Disk ładowany jest przez port USB 1.1. Po naładowaniu działa przez około 3 godziny, a w trybie czuwania około 5 godzin. Pen Drive o pojemności 128 MB posiada podświetlany wyświetlacz LCD. Urządzenie objęte jest 12-miesięczną gwarancją producenta. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 469 zł.

Płaszczak od NEC'a

Dziewiętnastka



Wprowadzony na rynek przez firmę NEC-Mitsubishi monitor NEC AccuSync LCD91VM to obecnie najciekawszy model w popularnej serii AccuSync. Charakterystyczną cechą tej linii jest zastosowanie najnowszych technologii przy równoczesnym zachowaniu atrakcyjnego stosunku jakości do ceny. 19-calowy NEC AccuSync LCD91VM to ekonomiczny model skierowany do użytkowników domowych. Monitor idealnie nadaje się do zastosowań multimedialnych: zapewnia szeroki kąt widzenia, jasność na poziomie 250 cd/m2 i kontrast o wysokim współczynniku 700:1. Jest też wyposażony w zintegrowane głośniki stereo o mocy 2.5 W każdy.

NEC AccuSync LCD91VM przyciąga uwagę przejrzystym, funkcjonalnym designem z wąską srebrną ramką wokół ekranu i elegancką czarną obudową. Zgodność ze standardem VESA umożliwia podwieszenie ekranu na popularnych zestawach montażowych i zamocowanie go np. na ścianie. W trosce o estetykę miejsca pracy, producent wyposażył monitor w system Cable Management Function, który umożliwia ukrycie kabla sygnałowego i zasilającego. Wielkość aktywnego obszaru ekranu NEC AccuSync LCD91VM to 376 x 301 mm, dzięki czemu monitor doskonale nadaje się nie tylko do pracy, ale też rozrywki – znakomicie sprawdzi się nawet jako ekran do oglądania filmów. Odpowiednią czytelność prezentacji zapewniają piksele o identycznej na całej powierzchni panelu wielkości 0,294 mm. Optymalna rozdzielczość pracy to 1280x1024 piksele przy częstotliwości odświeżania 60 Hz. Producent zadbał też o wygodę obsługi: zintegrowana funkcja Auto Adjustment zapewnia automatyczną, zoptymalizowaną pod kątem sygnału konfigurację wyświetlacza – wystarczy dotknięcie jednego przycisku na obudowie.

info:
- Monitor LCD NEC AccuSync LCD 91VM
- Gwarancja: 3 lata, door-to-door
- Cena: 3179 zł

© tekst: Przemysław „Maverick" Ryk, DzeijDzi, Eeyore; Zdjęcia: CNEC, WMG, Kensington, CLICK!

Twórcy Game Arena na planie: kamerzysta, dźwiękowiec, reżyser oraz tajemniczy Miłośnik Przeglądu Sportowego (producent)...



100% autentyczności – żadnych powtórek! Widzowie mogą zobaczyć i usłyszeć wszystkie gafy prowadzących... To się nazywa żywa telewizja!



info:
- Nowy kanał telewizyjny 4fun.tv
- Info w Sieci: www.4fun.tv
- Dostępny na:
  - platformie cyfrowej Cyfra + (kanał 65)
  - platformie cyfrowej Polsatu (kanał 26)
  - satelicie Hotbird 5, transponder 10,719, transponder 110, Video PID 163, Audio PID 92, SID 4404, ECM 1604, PCR PID 1603
  - prowadzone są rozmowy z sieciami TV kablowej, UPC i Aster

Widok bliski naszemu sercu i dziwnie swojski: wszyscy uwijają się jak w ulu. Skąd to znamy?



CLICKOWI! podobało się na planie, nie ma jak zrobić sobie fotę ze słynnym kolegą i równie słynnym kościotrupem (tym z billboardów)

O czym szumi w Sieci

PlayStation 2 „na poważnie"

Podczas tokijskiej imprezy IPv6 Business Summit 2004, poświęconej nowemu protokołowi sieciowemu IP, można było się przekonać, że popularna konsola do gier może także służyć do „poważniejszych" celów. Po wyposażeniu urządzenia w kamerkę USB i odpowiednie oprogramowanie możliwe jest bowiem prowadzenie wideokonferencji. A gdy pogaduszki się znudzą, zawsze można podczas rozmowy zająć się... kilkoma grami. Całe to rozwiązanie ma tylko jeden minus – publiczne Sieci IPv6 działają na razie tylko i wyłącznie w Azji.

Wojna z komórkami

W USA, w Houston, powstała organizacja, której członkowie rozpoczęli wojnę z... użytkownikami komórek. A mówiąc dokładniej, z brzęczącymi wszędzie dzwonkami tych urządzeń. Miłośnicy ciszy i spokoju nie tylko wykorzystują przepisy zakazujące korzystania z przenośnych telefonów w określonych miejscach – w arsenale ich broni znalazły się także nielegalne w USA zagłuszacze sygnałów elektromagnetycznych. Najbardziej zajadli antykomórkowcy instalują nawet urządzenia zagłuszające na stałe. Czasami też, udając zwykłych użytkowników komórki, wmieszani w tłum zakłócają sygnał nadajników Sieci miniaturowymi zagłuszaczami.

TP S.A.: lewa kasa z dialerów

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumenta stwierdził, iż Telekomunikacja Polska nie ma prawa czerpać zysków z połączeń na numery 0-70x, realizowanych przez tzw. dialery instalujące się bez wiedzy użytkowników na ich komputerach. Według Urzędu, TP S.A. nie ma także prawa szykanować swoich klientów, którzy padli ofiarą tego typu oprogramowania. Niestety, UOKiK nie stanowi prawa w Polsce, tak więc pewne jest, że, po pierwsze, Telekomunikacja Polska się od decyzji odwoła, a po drugie – nie ruszy palcem w ochronie interesów internautów. Niby nic nowego, ale przykre...

ERA nadal będzie ERĄ

Jeden z udziałowców operatora Sieci komórkowej ERA, koncern T-Mobile, potwierdził, iż w najbliższym czasie nie nastąpi zmiana nazwy i loga Sieci. Na razie musi zostać uporządkowana sytuacja w firmie, a zmiana marki może mieć miejsce dopiero, gdy T-Mobile przejmie kontrolę na ERĄ. Z podobną decyzją kilkanaście miesięcy temu wstrzymał się inny operator, Idea.

Windows XP Service Pack 2

Microsoft kontynuuje prace na drugą wersją pakietu serwisowego dla Windows XP – oficjalnie działająca wersja XP SP2 ma być dostępna w czerwcu 2004. Jednak już teraz w Sieci znaleźć można wersje beta, które firma „testuje" na wybranej grupce użytkowników. Jeśli więc masz szybkie łącze i sporo czasu (pack waży około 100 MB), możesz sam się przekonać, co szykują programiści Billa Gatesa.

Grające etui na płyty

Nie, to wcale nie jest żart – firma Pioneer wyprodukowała etui na płyty CD, które posiada funkcję ich... odtwarzania. Do „grającego futerału" mieści się 6 cedeków, a jego cena wynosi 120 złotych. Do tego należy doliczyć jeszcze koszty słuchawek bądź głośniczków, ale to nie jest już wielki wydatek.

Smrodek z komputera

Firma Telewest Broadband (Wielka Brytania) rozpoczęła testy urządzenia, które pozwala na generowanie zapachów na podstawie danych wysłanych... przez Internet. Maszynka posiada zestaw 20 zapachów, z których można uzyskać 60 różnych aromatów. Czy w przyszłości czeka nas odbieranie pachnących e-maili? Być może tak – gdyby jeszcze tylko cena urządzenia (£ 250 – około 1800 zł) była niższa...

O czym szumi w Sieci

Napster żywy i... z kasą?

Od października zeszłego roku, kiedy to w Sieci pojawił się „odrodzony z popiołów" Napster, firma Roxio, będąca jego właścicielem, sprzedała już ponad 5 mln utworów muzycznych. W tym czasie w serwisie zarejestrowało się prawie półtora miliona użytkowników. Napster sprzedaje piosenki w cenie 0.99 $ za sztukę, cały album kosztuje zaś 9.95 $. Konkurencyjny Apple iTunes zdołał sprzedać od początku swojej działalności 30 mln utworów. Jak widać, pomysł sprzedawania muzyki w Sieci wypalił i jest opłacalny!

Wpisz kod z tokena...

Już na jesieni w systemach Windows 2000, XP, 2003 Server pojawią się całkiem nowe zabezpieczenia. Użytkownicy będą mogli autoryzować się w systemie przy pomocy tokenów firmy RSA Security. Takie rozwiązanie będzie tańsze, wygodniejsze i, co najważniejsze, ma gwarantować pełne bezpieczeństwo.

Nokia Communicator 9500

Bardzo Poważni Biznesmeni Z Bardzo Wypchanymi Portfelami wiedzą, że nic nie podkreśla ich poważnego (a jakże) wizerunku lepiej niż odpowiedniej klasy... telefon komórkowy. Wie o tym także firma Nokia, która właśnie dla nich przygotowała najnowszy model Communicatora, oznaczonego numerem 9500.

Jest to aparat trójzakresowy, wyposażony w funkcje łączności E-GPRS (EDGE) oraz Wi-Fi 802.11b. Będzie on obsługiwał wiele przydatnych aplikacji – wśród nich znajdą się programy do obsługi poczty elektronicznej, organizowania informacji osobistych, synchronizacji z komputerem, przeglądania stron internetowych czy aplikacje wykorzystywane przez poszczególne piony przedsiębiorstwa. Za komfort pracy w dowolnym miejscu oczywiście trzeba będzie zapłacić – ponad 800 euro.

Uwaga na wirusy i... korniki!

Czy wiecie, jak powinna wyglądać naprawdę „trendy" obudowa do komputera? Dla ułatwienia podpowiemy, że miłośnicy mrugających neonów, błękitnej poświaty i chromowanych przycisków mogą się pójść schować. Teraz przyszła pora na powrót do przeszłości – absolutnym hitem są obudowy wykonane z polerowanego drewna, przypominające staromodne radia z lat 30. Użytkownicy takich cacek powinni jednak pamiętać, że zagrożeniem dla modnego komputera staną się dodatkowo... korniki.

Windows w dwóch wersjach?

Być może Komisja Europejska zmusi Microsoft do sprzedawania na terenie Europy... dwóch wersji Okienek. Jedna z nich musiałaby zostać pozbawiona między innymi programów przeznaczonych do odtwarzania multimediów, tak aby użytkownik mógł (a właściwie był zmuszony) wybrać samemu odpowienią aplikację. Poza tym Komisja chce zmusić Microsoft do ujawnienia określonych fragmentów kodu systemu, przez co inni producenci mogliby tworzyć oprogramowanie dla serwerów, w 100% zgodne z tym pochodzącym z Redmond.

100 x Linux

W Internecie pojawiła się lista zawierająca odnośniki do stron, z których można pobrać wersje Linuksa, uruchamiające się bezpośrednio z płyty CD. Takie rozwiązanie pozwala przetestować system z pingwinkiem bez konieczności jego instalacji. Przy okazji okazało się, iż takich odmian systemu jest prawie 100!

PlayStation Portable

Według nieoficjalnych informacji, korporacja SONY rozpoczęła pokazy pierwszych działających prototypów swojej nowej konsoli PSP. Tymczasem datę premiery przesunięto na 2005 rok.



Słuchawki od Creative'a

Nie tylko w domu

W ofercie Creative'a pojawiły się trzy nowe modele słuchawek – HQ-1300 Headphones, HS-300 Headset i HQ-60. Wszystkie zestawy, oferujące dźwięk bardzo dobrej jakości, sprzedawane są w przystępnych cenach.

Model HQ-1300 doskonale nadaje się do słuchania muzyki bądź grania w sytuacji, gdy użytkownik chce się odciąć od otaczającego go świata. Zestaw HS-300 polecany jest do wideokonferencji oraz pogaduszek sieciowych. Wbudowany w niego mikrofon posiada przydatną funkcję redukcji szumów oraz drugą – wyciszania mikrofonu.

Ostatni z zestawów, HQ-60, zaprojektowany został dla użytkowników, którzy chcą słuchać muzyki w podróży, korzystając z przenośnych odtwarzaczy.

info:
- Słuchawki stereo
- Ceny: HQ-1300 – 26 $, HS-300 – 14 $, HQ-60 – 7.80 $



Co kryją w sobie CF62 i CX65?

Nowe Siemensy



Wśród komórek firmy Siemens już wkrótce pojawią się dwa nowe, eleganckie i bogato wyposażone modele telefonów. Pierwszy z nich, trzysystemowy CF62, posiada został w klapkę chroniącą klawiaturę oraz kolorowy wyświetlacz wysokiej rozdzielczości. Komórka ta współpracuje z dołączanym aparatem cyfrowym, posiada także polifoniczne dzwonki i obsługuje standardy JAVA, GPRS oraz WAP. Bateria umożliwia 5 godzin rozmowy lub 220 godzin czuwania.

Drugi telefon, CX65, to propozycja skierowana do miłośników nowoczesnych gadżetów. Aparat, podobnie jak poprzednik, pracuje w 3 systemach i posiada kolorowy wyświetlacz. Ma także wbudowany aparat fotograficzny z lampą błyskową. Miłośników gier zapewne ucieszy wiadomość, iż komórka posiada wbudowany minijoystick. Dzięki zgodności ze standardem JAVA, można korzystać z wielu aplikacji (w tym i gier), zaś zgodność z GPRS zapewni szybkie wysyłanie i odbiór danych. Niestety, na razie nie znamy cen obydwu modeli komórek.

Drukarka pracująca...

Aficio

Duża część czytelników zapewne posiada w domu drukarkę, zazwyczaj atramentową, rzadziej laserową. Urządzenia te ostatnio sprzedawane są praktycznie za grosze – doszło nawet do sytuacji, gdy komplet atramentów jest droższy niż drukarka! I pomyśleć, że kilka lat temu byle igłówka kosztowała krocie, a na laserówki i atramentówki mogli pozwolić sobie najbogatsi!

Prezentowana na zdjęciu obok drukarka Aficio AP400 do najtańszych nie należy, a jej zakupem zainteresowane mogą być raczej spore biura. Mimo to uznaliśmy, że od czasu do czasu warto wspomnieć o trendach, panujących także na tym rynku.

Co powinna umieć poważna drukarka? Na pewno musi być szybka – Ricoh umie

Pierwszy 19" LCD w ofercie LG

Stała się płaskość

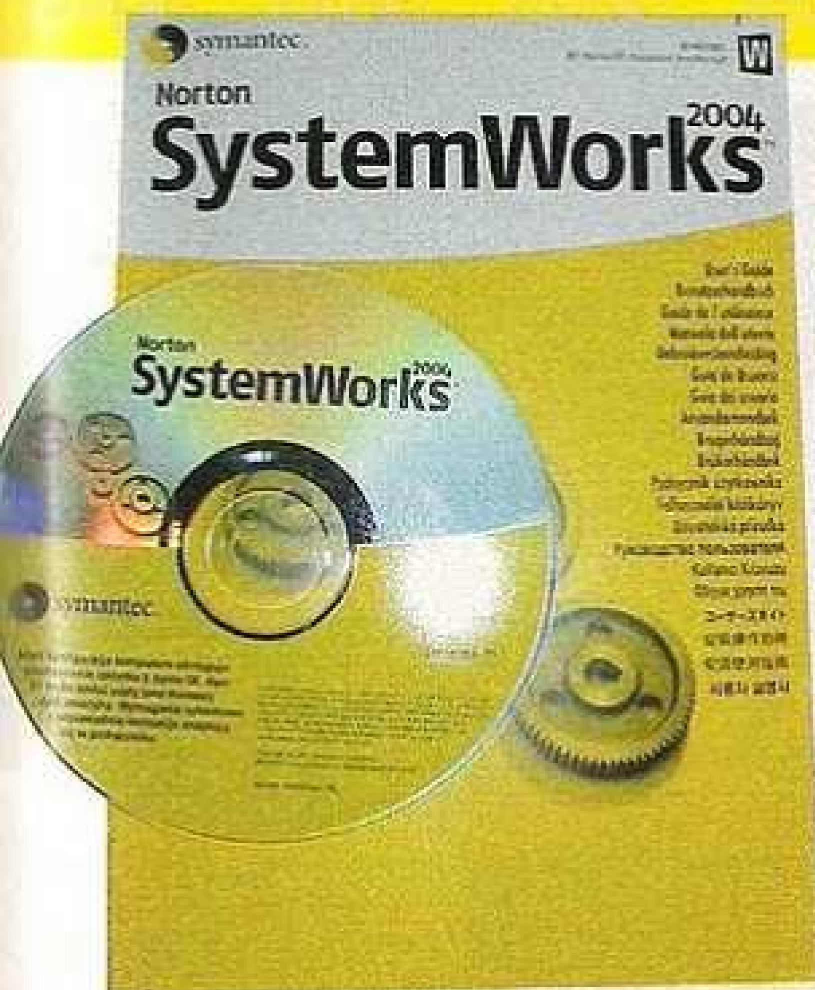


Opisy monitorów LCD coraz częściej goszczą na naszych łamach – nic dziwnego, ceny tych urządzeń spadają, a i coraz więcej firm zaczyna produkować płaszczaki. Tym razem prezentujemy 19" panel firmy LG Electronics, będący pierwszą taką konstrukcją w ofercie firmy.

Flatron LCD L1910P wyposażony został w złącze DVI oraz DVI-D, co już wskazuje, iż jest to model przeznaczony raczej dla profesjonalistów. Pracę z monitorem znacznie ułatwi funkcja Pivot, pozwalająca obrócić ekran o 90 stopni (dzięki temu można np. oglądać stronę tekstu w jej normalnym położeniu). Miło zaskakuje także wyjątkowo szeroki kąt widzenia, wynoszący 170 stopni zarówno dla pionu, jaki i poziomu – gwarantuje to, iż obraz na ekranie będzie dobrze widoczny z wielu miejsc. Kolejna przydatna funkcja to Light View, pozwalająca dostosować jasność oraz temperaturę kolorów do aktualnie wykonywanej czynności (praca z arkuszem kalkulacyjnym bądź... oglądanie DivX'ów).

info:
- Monitor LCD o przekątnej ekranu 19"
- Zalecana rozdzielczość pracy 1280 x 1024, czas reakcji matrycy 25 ms
- Cena: 3799 zł
- Więcej informacji: www.lge.pl

tekst: DżeiDżi; Zdjęcia: Creative, Siemens, LG Electronics, Ricoh



System Works 2004

Narzędzia

W sprzedaży pojawiła się najnowsza edycja pakietu System Works, zawierająca program antywirusowy Norton Antivirus oraz kilka innych przydatnych aplikacji. Wśród nich znalazł się między innymi Norton Password Manager, Norton Utilities, GoBack czy CleanSweep.

info:

- **Cena pakietu:** 560 zł
- **Cena zawiera:** roczny abonament na pobieranie z Sieci uaktualnień oprogramowania



wypluć 25 stron na minutę. Liczy się też rozdzielczość – 1200 dpi oraz umiejętność pracy w Sieci. Biuromaniacy będą też zachwyceni funkcją duplex (druku dwustronnego). Te wszystkie przyjemności będą kosztowały co najmniej 3200 zł.

Czekając na Longhorna

XP Reload

Być może przed pojawieniem się w sprzedaży najgłośniej zapowiadanej wersji okienek – Longhorna, Microsoft zdecyduje się na wypuszczenie odświeżonej wersji starego systemu. Już teraz bowiem pojawiają się opinie, że 5 lat oczekiwania na nowy system (XP ujrzał światło dzienne w 2001 roku, Longhorn ma być gotowy w 2006) może spowodować umocnienie się pozycji Linuksa i darmowych systemów.

Z drugiej strony, dziwić może tak nagła zmiana zdania przez korporację Billa Gatesa – nie tak dawno jeszcze przedstawiciele firmy zarzekali się, że absolutnie nie ma szans na nowe wersje Okienek aż do premiery Longhorna. Niektórzy nawet sugerują, iż premiera nowego oprogramowania może się opóźnić. Dlatego też korporacja próbuje się zabezpieczyć przed ewentualną zmianą terminu, proponując użytkownikom na pocieszenie kilka nowinek w znanym i popularnym XP. Nie wiadomo także, czy i na ile pracom nad Longhornem mogło zaszkodzić ujawnienie kodu źródłowego poprzednich systemów, które ostatnio miało miejsce...

Najmłodsi celem ataku?

Ofiary Internetu

Ze statystyk policyjnych wynika, iż coraz więcej małoletnich użytkowników Sieci pada ofiarą przestępstw seksualnych! Fundacja Dzieci Niczyje przeprowadziła badania, których wyniki są naprawdę przerażające – okazało się, iż 56% użytkowników Sieci w wieku 12-17 lat było wciąganych w rozmowy o charakterze seksualnym. 64% z nich podawało obcym swój numer telefonu, 42% ujawniało adres zamieszkania, 44% przesyłało zdjęcia. Co gorsza, 25% dzieciaków spotykało się z obcymi osobami poznanymi przez Internet!

Fundacja Dzieci Niczyje rozpoczęła właśnie kampanię społeczną, mającą na celu szerokie poinformowanie o tym nowym zagrożeniu. W radiu, telewizji oraz w prasie pojawią się specjalne ogłoszenia, ostrzegające przed niebezpieczeństwami płynącymi z Sieci. Więcej danych o tej akcji znajdziesz pod adresem www.fdn.pl oraz www.dzieckowsieci.pl.

Oczywiście liczymy na to, że wy – nasi czytelnicy – doskonale wiecie, jak w bezpieczny sposób korzystać z Internetu i że nie trzeba wam mówić o podstawowych zasadach bezpieczeństwa. Jednak być może część z was ma np. młodsze rodzeństwo, które rwie się do komputera i chce poznawać wirtualny świat. Tak więc na wszelki wypadek przypominamy: rozmawiając z nieznajomymi osobami na chacie, IRC'u lub w inny sposób, nie mówcie za wiele o sobie, a zwłaszcza nie podawajcie nazwiska, adresu, numeru telefonu czy innych danych!

@ dziecko W SIECI — Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie.

PRZYGODA z animacją

Skromny, siedmiominutowy film Tomasza Bagińskiego zapoczątkował boom na polską animację komputerową. Tylko czy będzie on początkiem większej rewolucji?

Jeszcze do niedawna polską animacją komputerową pies z kulawą nogą się nie interesował. Nasi twórcy, tacy jak Zbigniew Rybczyński, odnosili wielkie sukcesy na Zachodzie, lecz ich dzieła nie były znane szerokiej publiczności. Z kolei młodzi twórcy tworzyli niezwykle hermetyczne środowisko, spotykające się na zlotach i tworzące tzw. „scenę", czyli grupę miłośników sztuki komputerowej. Przeciętny człowiek z reguły nie wiedział, że właściciele Atarynek, Amig i pierwszych pecetów w ogóle coś tworzą. Dopiero sukces „Katedry" Tomasza Bagińskiego uzmysłowił szerokiej publiczności, że komputer nie służy wyłącznie do wypełniania nudnych faktur.

Na efekty nie trzeba było długo czekać. Na stronie szorty.pl co chwila pojawiają się nowe filmy krótkometrażowe. Wiele spośród nich reprezentuje przeciętny poziom, lecz nie brakuje też perełek. Z kolei Polsat wraz z „Magazynem 3D" ogłosił konkurs na najlepszą animację. Celem Animastera było wyłowienie nowych talentów w dziedzinie komputerowych filmów 3D i umożliwienie najlepszym wypłynięcie na szerokie wody. Ośmioosobowe jury, w skład którego weszli m.in. Tomasz Bagiński (autor nominowanej do Oscara „Katedry"), Paweł Borowski (reżyser) i Stanisław Mądrerek (reżyser filmów komputerowych), obejrzało blisko sto zgłoszonych filmów. Do głównego konkursu zakwalifikowano zaledwie dwadzieścia. W jaki sposób wyłoniono finalistów? „Braliśmy pod uwagę przede wszystkim scenariusz, poczucie realizmu oraz pomysł" – opowiada jeden z jurorów – „Jednak większość prac była marna, co nie znaczy, że nie było w nich potencjału. Po prostu widać, iż polski rynek wciąż się rozwija. Ludzie dopiero się uczą".

„Współcześni twórcy mają duży luksus" – dodaje Bagiński – „Ja swoje pierwsze animacje tworzyłem na Amidze. Dziś ludzie mają dostęp do naprawdę potężnych maszyn, generujących grafikę wielokrotnie szybciej, choć również kosztujących niemało. Mam jednak nadzieję, że graficy przygotowują swe dzieła dla samych siebie, z pasji, a nie dla sławy i pieniędzy. To jest właściwa droga!". Pomysłodawca całego projektu, Dominik Libicki, twierdzi, iż Animaster może pomóc młodym ludziom w uzyskaniu doświadczenia. Jego zdaniem taki konkurs może nawet umożliwić późniejszą współpracę z telewizją Polsat i wspólne opracowanie jakiegoś większego projektu.

Czy zatem istnieje szansa, że któryś z młodych Polaków stworzy dzieło, które powtórzy sukces „Tanga" Rybczyńskiego i zasłuży na Oskara? Znawcy polskiej animacji mówią, że tak. „Katedra" stworzyła w naszym kraju przyjazny autorom klimat. Takich cieplarnianych warunków nie mają artyści z innych krajów Europy... A dobre warunki zazwyczaj procentują późniejszymi sukcesami.



We Wrocławiu ruszyły niedawno prace nad trzema dużymi projektami wykorzystującymi animację komputerową. Najbardziej zaawansowane jest „Przebudzenie" – dramat cybernetyczno-mistyczny, którego akcja toczy się w świecie zdegenerowanej bajki. Z kolei „Złote krople" to opowieść o losach 10-letniego Adasia i jego siostry, 15-letniej Anetki. Film wykonany będzie techniką łączoną – w trójwymiarowe tła wstawione zostaną ręcznie malowane postacie. Ostatni projekt, „Sierotka Marysia i krasnoludki", jest na razie na etapie scenariusza. Napisał go jednak sam Cezary Harasimowicz, autor scenariuszy filmów „300 mil do nieba" i „Bandyta".



ANIMASTER: WYNIKI

Spośród 20 prac wybranych przez jury specjalne wyróżnienia otrzymały trzy filmy. Pierwszy z nich, „Sen Kowalskiego", to animacja wykonana przez Daniela Zduńczyka i wykorzystana jako teledysk do piosenki pod tym samym tytułem. Film, przepełniony iście bajkowymi kolorami, jest znakomicie wykonany – z dbałością o wszystkie szczegóły. Zabrakło jedynie jakiegoś bardziej interesującego pomysłu.





Nominację zdobyła również „Nocna zmiana", krótka opowieść o ciężkiej pracy kościotrupa z wielką kosą oraz o jego samotności. Jury nagrodziło film ze względu na znakomitą synchronizację ruchów szkieletu. „Rusza się jak żywy" – stwierdził nawet jeden z jurorów.

Ostatnie wyróżnienie trafiło do Piotra Chalisza za film „Holo City". Znakomita dbałość o szczegóły i oryginalny sposób ukazania wirtualnego miasteczka wyróżniało film spośród reszty nadesłanych prac.

Laureatów pierwszej edycji konkursu Animaster w roku 2004 również było trzech. Trzecie miejsce zajął Bartek Kulas, autor filmu „Ersatz". Jury urzekł pomysł artysty, który połączył tradycyjną grafikę komputerową ze zdjęciami fotograficznymi. Dodatkowym atutem filmu była niecodzienna oprawa muzyczna oraz fantastyczna gra świateł. Nagrodą za zajęcie trzeciego miejsca była wysokiej klasy karta graficzna.

Drugie miejsce przypadło Danielowi Zduńczykowi za dowcipną animację „1 Maj". Film został nakręcony tak, by widz miał wrażenie, iż ogląda nagranie kręcone z ręki kamerą wideo. „Chciałem pokazać, iż tradycyjna animacja to już przeżytek" – mówi Daniel – „teraz dzięki komputerom można robić dosłownie wszystko". Nagrodą za drugie miejsce była wysokiej klasy karta graficzna i zestaw oprogramowania do obróbki graficznej i fotograficznej.

Pierwsze miejsce wywalczył Marcin Sławek i jego animacja „Aparatus". Jury uzasadniło swój wybór znakomitym wyczuciem estetycznym autora i jeszcze lepszym wyczuciem muzycznym. O czym jest ten film? Osobiście nie zrozumiałem treści, ale mogę zagwarantować, że jest świetnie wykonany od strony wizualnej. Nagrodą główną była stacja robocza HP, wysokiej klasy karta graficzna, oprogramowanie graficzne i być może jakaś drobna współpraca z Polsatem Cyfrowym.

tekst: Dawid Muszyński, Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

POLSKA ANIMACJA

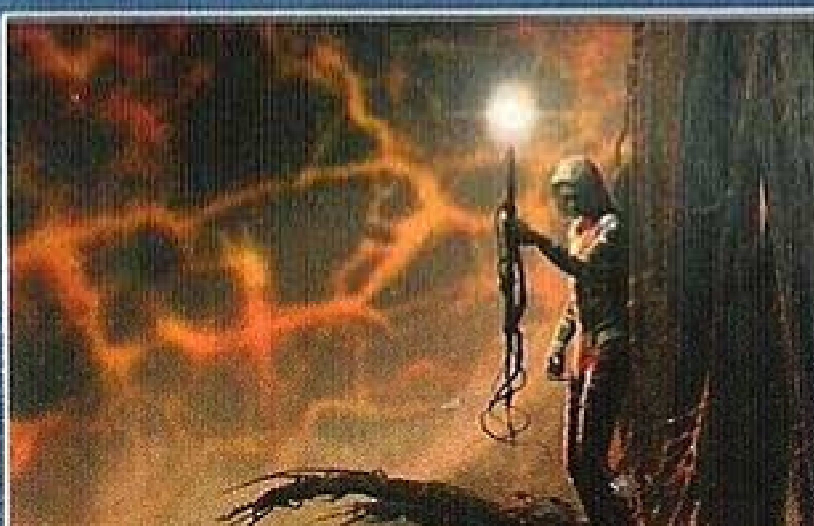
Rosjanie mieli „Wilka i zająca", zaś Czesi „Krecika". A co mieszkańcy Polski Ludowej wnieśli do animacyjnego dorobku Bloku Wschodniego? Okazuje się, że niezwykle dużo. Czołowe polskie seriale animowane – „Zaczarowany ołówek", „Reksio" – wyświetlano w niemal całej komunistycznej Europie, od Syberii po Albanię. „Bolek i Lolek" trafił do 80 krajów świata i wszędzie cieszył się olbrzymią popularnością. Przez długie lata Polacy uchodzili też za mistrzów animacji lalkowej.

Dziś polska produkcja animowana znajduje się w opłakanym stanie. Niedoinwestowane studia kręcą niewiele filmów, te zaś nie cieszą się w kinach wielkim powodzeniem. Szansą wyjścia z kryzysu jest animacja komputerowa. Tomasz Bagiński swą „Katedrą" potwierdził, że nie są to jedynie nadzieje kurczaka, że się ocieli...

Firma Virtual Magic przygotowuje się do ekranizacji kultowego komiksu „Kajko i Kokosz" autorstwa Janusza Christy. Nie będzie to jednak kolejna klasyczna animacja w stylu „Tytusa, Romka i A'Tomka w krainie złodziei marzeń". Twórcy filmu chcą bowiem pójść w ślady twórców „Shreka" i całość wykonać w konwencji 3D. Mimo sporego doświadczenia (m.in. animacje do teledysku „Sen Kowalskiego") autorzy filmu zaczną od krótkiej formy. Latem tego roku zaprezentują publiczności 10-minutowy, krótkometrażowy filmik o głównych bohaterach, prezentujący możliwości autorów i zastosowaną konwencję graficzną. Będzie to swoisty sprawdzian przed realizacją dłuższego obrazu.

CO SŁYCHAĆ U BAGIŃSKIEGO?

Drugi film Tomasza Bagińskiego, „Sztuka spadania", trafi do kin jeszcze w tym roku. „Będzie to bardzo śmieszny obraz, z dużą dawką czarnego humoru" – mówi Bagiński. Cała akcja dzieje się na niewielkim atolu leżącym na Pacyfiku. Zsyłani są tam zasłużeni w bojach oficerowie, którzy w wyniku traumatycznych przeżyć stracili kontakt z rzeczywistością. Na terenie bazy mogą robić, co chcą, i dowodzić każdym, kto się na to zgodzi. Bagiński pracuje jednocześnie nad pełnometrażowym filmem „Ruch generała". Scenariusz obrazu powstał na podstawie opowiadania Jacka Dukaja, tego samego, który napisał „Katedrę". Jednak data ukończenia dzieła jest tak odległa, iż nawet sam twórca nie chce o niej mówić.



JAK ZROBIĆ FILM?

Każdy początkujący filmowiec 3D powinien zacząć od opanowania techniki 2D, w czym pomocny będzie Photoshop, Paint Shop lub inne aplikacje. W tych programach można nauczyć się podstaw rysunku, zarządzania kolorami, używania ścieżek, narzędzi do obróbki. W programach 2D często wykonuje się tekstury, używane potem w modelowaniu. W ten sposób można nadać swoim postaciom i tłom rysunkowo-malarski charakter. Dalszym krokiem jest wykonanie szkiców, tzw. story board, na których projektuje się film, przedstawiając w skrócie poszczególne sceny i bohaterów. Po opracowaniu poszczególnych scen i ujęć kamery można przystąpić do tworzenia filmu, w czym przydatne będzie oprogramowanie 3D, np: 3D Studio MAX, Maya, Cinema 4D – do tworzenia scen i scalania wszystkich wykonanych elementów siatkowych; Character Studio – do tworzenia postaci (ludzi, zwierząt); Bryce 3D – do tworzenia plenerów, wody, lasów, łąk, terenów górzystych.

Po scaleniu wszystkie elementy wymagają renderowania, tak aby móc wykorzystać je w dalszej pracy przy montażu filmu. Przydatne będzie oprogramowanie wspomagane przez funkcje „edit mesh" i „meshsmooth".

Następnie zabierasz się za dopieszczanie szczegółów tła, postaci, przedmiotów. Co do ruchomych postaci, przeciętny posiadacz komputera domowego może mieć z nimi nie lada problem. W większości przypadków reżyserzy korzystają ze sprzętu Motion Capture, który jest kosztownym narzędziem. Z jego pomocą tworzy się mapę ruchu żywych postaci (aktorów), którą wykorzystuje się przy ruchu postaci animowanych. Efektem tego połączenia jest precyzyjny ruch komputerowego bohatera.

Z końcem produkcji poszczególne wyrenderowane sceny montuje się w całość z dźwiękiem, tu przyda się Adobe Premier, Avid i wiele innych programów do montażu, np. z serii Ulead.

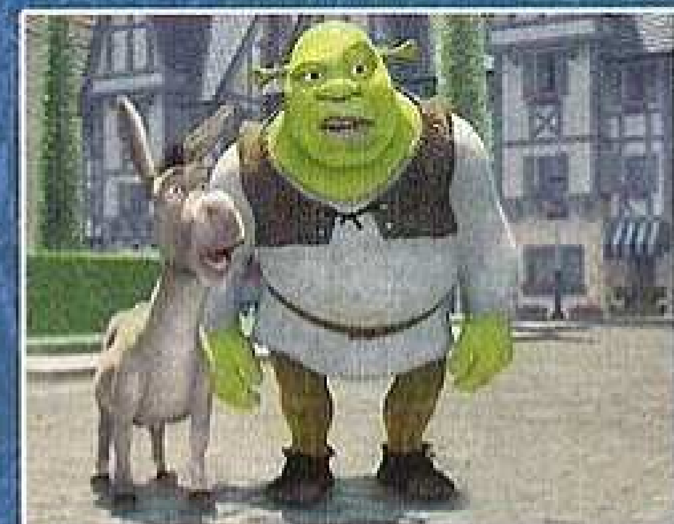
TOP 7 FILMÓW KOMPUTEROWYCH

Wśród stu filmów, które na rynku amerykańskim przyniosły największy dochód, znajduje się aż 7 kreskówek stworzonych przy pomocy komputera.



Gdzie jest Nemo
wpływy 339 mln dolarów

Opowieść o rybku płci męskiej, którego porwali nurkowie, a także tatusiu, który rusza jego śladem. Film pozbawił „Króla lwa" miana najbardziej dochodowej animacji w historii kina, a niedawno zdobył Oskara!



Shrek
wpływy 262 mln dolarów

Historia osła, który przypadkowo napatacza się na ogra. Ten zaś wpada na ogrzy... królewnę! Film ostatecznie zniechęcił Hollywood do kręcenia filmów animowanych w tradycyjny sposób. Doczekał się też kontynuacji (premiera latem tego roku) oraz części trzeciej (premiera za dwa, trzy lata). Zdaniem widzów, „Shreka" cechował najlepszy polski dubbing od lat!



Potwory i spółka
wpływy 255 mln dolarów

W zamieszkanym przez potwory świecie pojawia się mała, ludzka dziewczynka. Cóż to oznacza? Same nieszczęścia... Potwory są święcie przekonane, że dzieci są szalenie toksyczne i jakikolwiek kontakt z nimi zabija! Na szczęście w czasie prac nad filmem nie zginął żaden potwór. A właśnie... Jeden z głównych bohaterów, przypominający zieloną kulkę brzydal, nosił nazwisko Wazowski. Czyżby Polak?



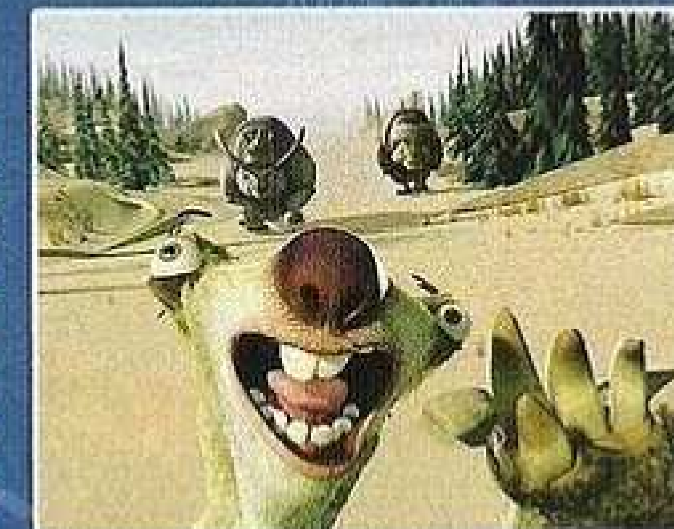
Toy Story 2
wpływy 245 mln dolarów

Dzieciak wyjeżdża na wakacje, zabawki zostają same... i wtedy właśnie dochodzi do porwania. Z domu znika drewniany kowboj Woody. Na szczęście przyjaciele nie zostawią go samego! Pójdą za nim chociażby do piekła! W wersji angielskiej główną rolę zagrał sam Tom Hanks – aktor mający na swym koncie dwa Oskary! I niech ktoś powie, że animacji się nie docenia...



Toy Story
wpływy 191 mln dolarów

Wycieczka do świata zabawek, w którym pojawia się nowy, fantastyczny osobnik – kosmonauta Buzz Lightyear. Stare zabawki zazdroszczą dumnemu przybyszowi prezencji, ogłady i sympatii Dziecka... Okazuje się jednak, że bez ich pomocy kosmonauta jest niczym! Pierwsza pełnometrażowa animacja komputerowa, a zarazem świetnie zrealizowana, prześmieszna bajka z niebanalnym morałem.



Epoka lodowcowa
wpływy 176 mln dolarów

Trzy niezbyt inteligentne zwierzaki znajdują ludzkiego oseska. Postanawiają odstawić go rodzicom. Ich wędrówkę utrudnia prawdziwy kataklizm – tytułowe zlodowacenie. I pomyśleć, że wszystko to z winy małego gryzonia, który nie chciał zrezygnować z orzeszka! W firmie Fox nikt nie wierzył, że obraz pozbawiony słodziutkich zwierzątek odniesie sukces. Stało się inaczej – do kin waliły tłumy.



Dawno temu w trawie
wpływy 162 mln dolarów

Mały mrówczak opuszcza rodzinny dom i wyrusza w niebezpieczną podróż. Szuka pomocy u większych robaków, gdyż wierzy, że pomogą mu one ocalić mrowisko przed niebezpiecznymi konikami polnymi. W kinach film rywalizował z „Mrówką Z", inną komputerową animacją o Polyergus rufescens.

premiera 26.03

HIDALGO

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski & Dawid „Davvi" Muszyński; Zdjęcia: UIP, Forum Film, Warner Bros.

Na pierwszy rzut oka „Hidalgo" to kompletna porażka. Bo czyż film, w którym jest koń i pustynia, może okazać się atrakcyjny? Wyobraź to sobie: pierwszy kadr – koń na pustyni. Drugi – koń na pustyni. Trzeci i dziesiąty – również koń na pustyni. I tak przez cały czas... W końcu pustynia krótką nie jest, a koń to nie samolot ponaddźwiękowy.

Na szczęście za kamerą stanął Joe Johnston („Jurassic Park 3", „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki"), a kobyły dosiadł sam Viggo Mortensen, Aragorn z „Władcy Pierścieni". Dzięki nim historię dziewiętnastowiecznego wyścigu przez arabską pustynię ogląda się z zapartym tchem. Szarańcza, gigantyczna piaskowa nawałnica, spotkanie z Beduinami i nomadami to tylko niektóre z atrakcji, jakie przygotowano dla widzów. Film ma wyśmienite tempo, oferuje też dużo doskonałego humoru i ciekawe efekty specjalne. Lokalizacja oraz awanturniczy klimat upodabniają go do osławionej „Mumii", z tą różnicą, że w „Hidalgo" nie zobaczysz nadprzyrodzonych mocy. Dzięki temu film staje się bardziej wiarygodny, prawdziwszy. A nie ma przecież rzeczy gorszej niż naciągany koń.

Kapownik kinomana

„Śmiertelna gorączka" – grupa młodych ludzi trafia do opuszczonej chaty na odludziu. Tam dopada ich tajemniczy wirus... Premiera 5 marca.

„Nadchodzi Polly" – komedia o unikającym ryzyka kolesiu, który pewnego dnia zakochuje się... co jest bardzo ryzykowne. Premiera również 5 marca.

„Ława przysięgłych" – dramat sądowy. Historię procesu przeciw producentowi broni poznasz 26 marca.

Looney Tunes znowu w akcji

Premiera: 20 lutego

Połączenie tradycyjnej animacji z filmem fabularnym, zrealizowane w stylu pamiętnego „Kosmicznego Meczu". Tym razem Kaczor Daffy zostaje wylany z pracy i wraz z synem agenta specjalnego wyrusza do Las Vegas. Pragnie odnaleźć klejnot, który zamienia ludzi w małpy. W krótkich epizodach pojawiają się wszystkie ważniejsze postaci z animacji Warner Bros, takie jak: kot Sylwester, kanarek Tweety, diabeł tasmański...



Piotruś Pan

Premiera: 5marca

Pełnometrażowa adaptacja książki o chłopcu, który nie chce dorosnąć. Ba, wierna adaptacja! Dla dotychczasowych (m.in. „Hook" Stevena Spielberga) powieść stanowiła jedynie źródło natchnienia. Tym razem jednak producenci wydali 100 mln dolarów na scenografię i efekty specjalne. Udało im się stworzyć dzieło widowiskowe, zachowujące klimat literackiego oryginału. Ale czy to oznacza, że dobre?



Kot

W Polsce bajki dr Seussa nie zdołały się przebić do świadomości tzw. masowego przedszkolaka. Nawet „Kot Prot" w tłumaczeniu Stanisława Barańczaka nie wzbudził wśród nielatów sensacji. Przeciętny rodzic miał w tym swój udział. Biorąc do rąk książkę, nabierał bowiem błędnego przekonania, że oto patrzy na bajkę dla dzieci, których miejsce jest w psychiatryku. Kot? W kapeluszu? Metr osiemdziesiąt? Panie doktorze, a jaki model kaftanika pan zaleca?

Film „Kot", podobnie jak wcześniejszy „Grinch. Świąt nie będzie" tegoż samego Seussa, to przede wszystkim popis popularnego komika szczelnie spowitego w lateksowe wdzianko. Poprzednio był nim Jim Carrey, teraz – Mike Myers („Świat Wayne'a", „Austin Powers"). Jego kot, duży, włochaty, ekscentryczny kapelusznik, przybywa do najnormalniejszych w świecie dzieciaków z bajkowej krainy, położonej za nieprzebytymi dżunglami i betonowymi blokowiskami. W mig pokazuje znudzonym małolatom, że życie należy przejść dobrze się bawiąc... Trzeba tylko wiedzieć jak. Okazji do śmiechu nie brakuje, a charakteryzacja i scenografia powalą na kolana nawet z pozoru beznogą dżdżownicę.



premiera 26.03



Straszny Film 3



premiera 19.03

Parodie już od wielu lat cieszą się olbrzymią popularnością wśród widzów. „Straszny film 3" wyśmiewa amerykańskie superprodukcje ostatnich lat, m.in. „8 milę", „Krąg", „Znaki" i „Matrix". Fabuła jest prosta jak trawa o poranku. Kosmici (nie wiadomo jak) wchodzą w posiadanie pewnej kasety, po obejrzeniu której zostaje im tylko 7 dni życia. Postanawiają więc wpaść na Ziemię i zabawić się kosztem ludzi. W tym samym czasie pewna początkująca reporterka przygotowuje materiał poświęcony dziwnym znakom, pojawiającym się na polach kukurydzy.

Film obfituje w liczne gagi i prześmieszne sytuacje. Nie wszystkie dowcipy stoją na poziomie, jednak jako całość „Straszny film 3" bawi całkiem przyzwoicie. Możesz być pewny, że idąc z kumplami do kina, zobaczysz, jak pokładają się ze śmiechu na upaćkanej gumami do żucia podłodze. Obraz adresowany jest jednak raczej do młodego widza. Na dużym ekranie pojawiają się za to takie gwiazdy jak Pamela Anderson, Charlie Sheen, Leslie Nielsen czy raper Ja Rule...

Duża TRÓJKA. Dużo zabawy.



STRASZNY FILM 3

W KINACH OD 19 MARCA

WWW.SPI.PL

SPI INTERNATIONAL POLSKA



VAT'em w pieluchy

Obserwowanie poczynań naszych posłów i senatorów od dłuższego czasu stanowi świetną rozrywkę. Parlamentarzyści bowiem bardzo dbają o efektowną (nie mylić z efektywną) pracę. Zasypani stertą papierzysk lub czasopism, zaganiani, nieustannie podróżujący pomiędzy salą obrad a bufetem ledwo zbierają siły, aby wykazać się jakimś spektakularnym wystąpieniem.

Niestety, efekty poselsko-senatorskiej chałtury odczuwa całe społeczeństwo – w postaci kretyńskich ustaw. Przykładów nie trzeba szukać daleko. W ostatnim czasie Senat poprawiał ustawę o podatku VAT. Efektem wzmożonych prac jest między innymi opodatkowanie maksymalną stawką podatku pieluch. No bo artykuły dziecięce zaliczają się wi-dać do luksusowych i tylko wybrańcy mogą sobie pozwolić na ich zakup. Za to, aby ulżyć rodzicom, obniżoną stawkę podatku przypisano do... rowerków dziecinnych i sanek. Jak wiadomo, te produkty zużywane są w największym stopniu, zwłaszcza w wieku niemowlęcym. Na szczęście dla internautów, odwrotna sytuacja miała miejsce podczas ustalania stawki VAT na usługi dostępu do Sieci. Być może uda się zachować tu haracz 7%. Tylko czemu nas to nie cieszy?



Kiedy następny CLICK!

Piszcie w jakimś miejscu, kiedy będzie następny numer.

Atheron

Faktycznie, ubocznym skutkiem zmian w szacie graficznej było wypadnięcie tej informacji. Ponieważ dostaliśmy mnóstwo listów z prośbą, aby do niej wrócić – wracamy! Następny CLICK! znajdzie się w kioskach 6 kwietnia.



Laski wróćcie!

1. Mówicie, że za laski, jakie prezentujecie (oby tak dalej) od czasu do czasu, macie ochrzan od jakiś głupich tatusiów. To umieszczajcie je na płytach i już. Swoją drogą, mam nadzieję, że jak będę duży, to dzięki pięknie ukształtowanej psychice będę taki jak Randall.

Blackmichael

2. W nr 3/2004 kolega Nox poddał projekt powstania specjalnego wydania CLICKA! lub rubryki o tematyce erotycznej. Moim zdaniem jest to dobry pomysł, bowiem nawet „Gazeta Wyborcza" i „Fakt" zamieszczają nagie dziewczyny, i nie ma w tym nic złego czy wulgarnego. Po drugie, powinna powstać rubryka „Randall vs Frogger".

QMX

No tak, tylko to nie wy musicie odbierać te telefony od oburzonych rodziców albo czytać, że komuś „wapno" skonfiskowało numer, bo zobaczyło skąpo ubraną dziewczynę. Tak więc wszystko jedno, czy na płytach, czy w numerze – po prostu niektórzy ludzie nie mogą znieść prezentacji dziewczyn ze sporawym dekoltem albo w plażowym bikini. Bieeedni, widać nigdy nie byli na greckich czy tureckich plażach, gdzie o gołe biusty można się potknąć... Co do rubryki „Randall vs Frogger", nie jestem aż tak okrutny, żeby nad biednym Żabskiem znęcać się systematycznie. Od czasu do czasu mogę mu przyłoić w chude dupsko, ale traktować to jako regułę? Nieeee, to już byłby sadyzm, a ja jestem dobry oraz miłosierny...

Wojno wróć

Kiedy czytam kolejne numery CLICKA!, wydaje mi się, że wojna między Froggerem i Randallem osłabła albo panuje chwilowe zawieszenie broni. Czemu się tak dzieje? Czyżby panowie się pogodzili? Nie wiem, ale to wydarzenie sprawiło, że CLICK! stał się trochę (acz nieznacznie) nudniejszy. Nie zmienia to faktu, że jest świetny, ale podczas dogadywania sobie tych dwóch panów było, moim zdaniem, śmieszniej.

aneks

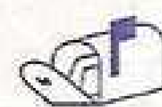
Powód jest prosty: Randall się już znudził Froggerem i musi sobie poszukać nowej zabaweczki. [Proponuję dildo w formie kuleczek nanizanych na sznurek. Taka forma rozrywki na pewno przypadnie ci, Randall, do gustu – Frogger]

Cyrylu i Gustawie, wróćcie...

Zauważyłem tajemnicze zniknięcie Gustawa i Cyryla. Od bodaj 4 numerów ich nie ma. Pytam się w takim razie – dlaczego?! Najpierw zniknął Clickers, a teraz Gustaw i Cyryl... Co to ma być?! Niech Anzelmo się weźmie do roboty i stworzy nowe przygody tych sympatycznych bohaterów. Słyszysz mnie Anzelmo?! To ja – zdesperowany wielbiciel Gustawa i Cyryla. Żądam ich powrotu!

Porywacz Muminków

Ponieważ listów, proszących o powrót panów C&G przyszło sporo, więc zmusimy leniwe Mamucisko do wytężonej pracy. Ale wiesz, to artysta... musi mieć wenę twórczą. Zobaczymy, czy da się ją wywołać za pomocą obijania tyłka kijem i krzyczenia: „phacować, polska szwynia, phacować!".



Gry to tylko gry

Gram od ładnych 10 lat, można by powiedzieć, że nałogowo siedzę przy komputerze. Nagle doznałem olśnienia: przecież to wszystko dzieje się na ekranie monitora. Zawsze grając w kochanego CS'a wqrwiałem się (sorry, inaczej nie mogłem), jak ktoś mnie zabił, a przecież to tylko gra. Zacząłem palić przez komputer, myśląc, że to uspokoi moje nerwy. Teraz, mówiąc szczerze, żałuję, że wydałem spore pieniądze na sprzęt i gry. Przecież te pieniądze mogłem inaczej i na pewno lepiej spożytkować. Teraz nieco przejrzałem na oczy. Jak gram i ginę, to się tak nie wqrzam i myślę, że to tylko gra.

Rastafarianin

Eee, to widzę, że z ciebie niewąski bystrzacha, skoro już po 10 latach zorientowałeś się, że gry coś różni od rzeczywistego świata. A listy do świętego Mikołaja dalej piszesz? Znalazłeś już garnek złota po drugiej stronie tęczy? [Może po prostu paliłeś na uspokojenie niewłaściwe rzeczy? – Frogger]



Jest dobrze, ale gdzie dzieweczyny?

Nowa szata graficzna pisma jest najlepsza z tych, jakie do tej pory zaprezentowaliście.



Nie za kolorowo, czysto, schludnie, przejrzyście... jakoś tak doroślej. To na pewno olbrzymi plus. Teraz gry – TUROK 2 i HOUSE OF THE DEAD – to chyba najlepsze tytuły, jakie daliście w piśmie (co prawda, TUROKA 2 przeszedłem już dawno na N64). No i wreszcie laski w pisemku. Jak komuś się nie podobały (i uważał, że to była pornografia), to albo jest z niego dzieciak, albo niech idzie do zakonu. Jedno zdjęcie nikogo nie zabije. Błagam przywróćcie zdjątka dziewczyn! A i logo CLICKA!. Moglibyście je nieco unowocześnić. Jest jakieś takie dziecinne. A może mi się tylko wydaje?

Java

Powiedziałbym, że dokładnie wyraziłeś to, co chcieliśmy osiągnąć, tworząc nową szatę graficzną. Mamy też nadzieję, że ilość

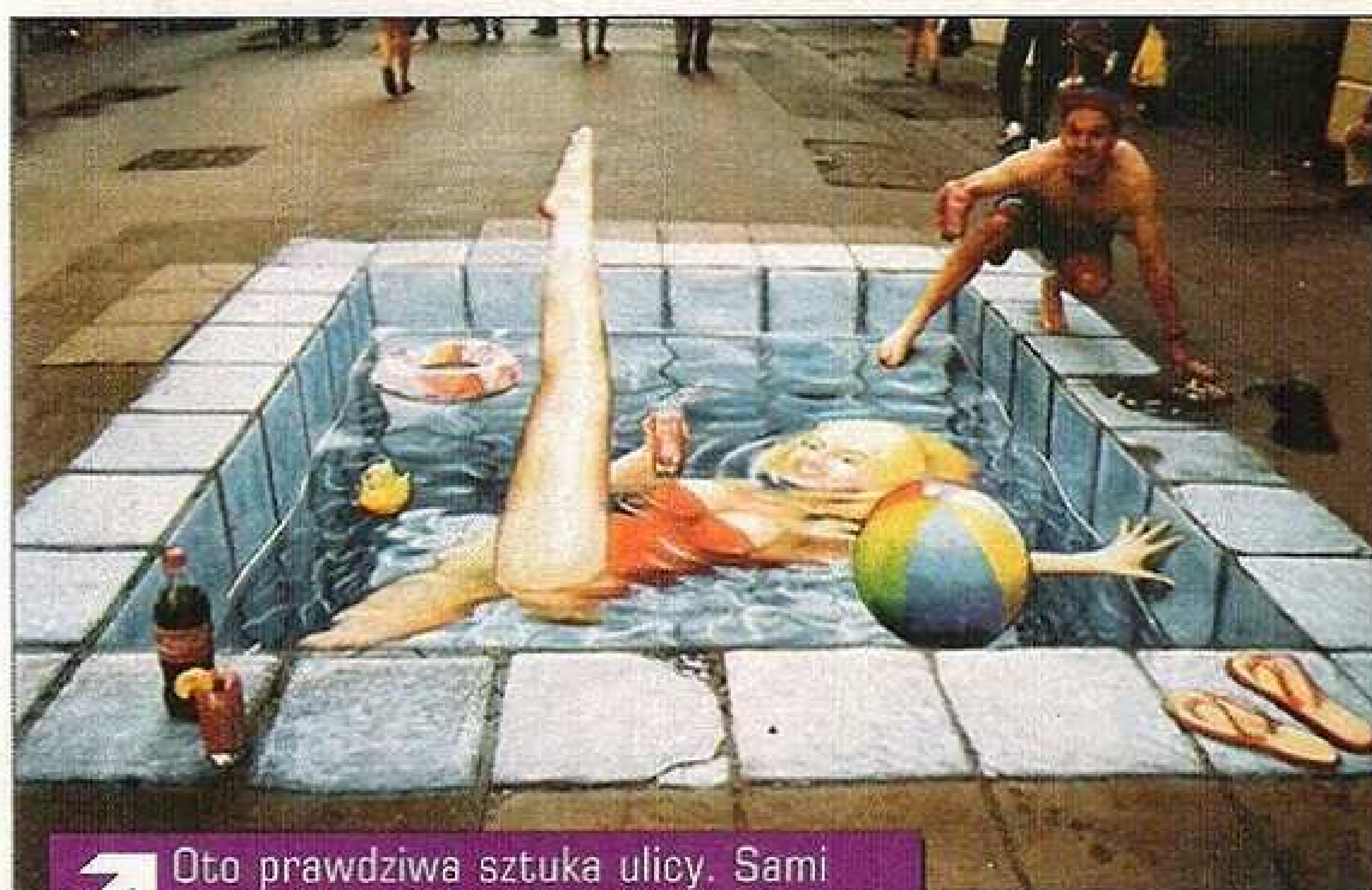
Kolekcja Randalla: „Heniek łepka łapka..."

Mam problem, skopiowałem kilka dni temu grę REZERWOWE PSY, ale nie mogę jej uruchomić, bo plik jest w formacie „bin" i kiedy chcę go otworzyć, wyskakuje mi okienko, żebym wybrał jakiś inny program do otworzenia tego pliku... Proszę o pomoc.

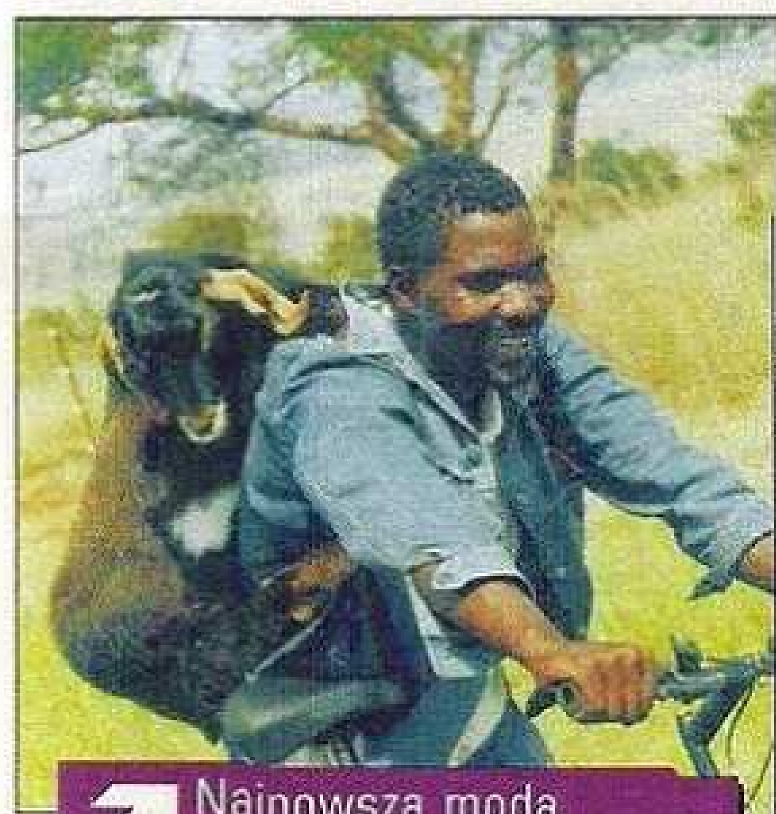
Rafał



Koleś, twoim podstawowym problemem jest to, że jesteś złodziejem (bo gier się nie kopiuje, tylko nabywa w sklepie, tak samo jak benzyny się nie kradnie ze stacji benzynowej, tylko kupuje). A do tego jeszcze jesteś durnowaty...



Oto prawdziwa sztuka ulicy. Sami przyznacie, że wygląda świetnie...



Najnowsza moda z Afryki: kozoplecak

merytorycznych informacji o grach jest dzięki nowemu layoutowi jeszcze większa niż poprzednio. Tak to już jest, że w dzisiejszym świecie, jeśli ktoś nie idzie naprzód, to się cofa, a koncepcja dobra rok temu, teraz jest przestarzała. Stąd różnorakie zmiany, zresztą robione po pilnym wsłuchiwaniu się w to, co myślicie (bośmy telepaci :))... Wyobraź sobie, że nad wprowadzeniem innego logo myśleliśmy bardzo poważnie, ale jakoś nowe propozycje nie do końca nas zachwyciły (choć zwykle zachwycamy się własną pracą wręcz bez umiaru :). Problem jest taki, że logo to znak firmowy i rozpoznawczy. Nie można go zmieniać tak często jak majciochów. Jeśli zdecydujemy się na nową koncepcję, to musi ona wystarczyć na dłuuugo. A więc logo musi być naprawdę więcej niż znakomite!

Jeśli natomiast chodzi o zdjęcia dziewczyn, odpowiedziałem na to w liście „Laski wróćcie".





Gratulacje i ostrzeżenia

Po pierwsze, gratuluję świetnego doboru gier dołączanych do gazety (przez HOUSE OF DEATH 2 oblałem egzamin w pierwszym terminie, ale potem zdałem), zwłaszcza gier z serii „stare, ale jare", z wersji „automatowych" oraz wersji demo np. JOANNA D'ARC. Po drugie: za starych dobrych czasów, gdy CLICK! baraszkował w przedszkolu wydawniczym i był uroczym bobasem na rynku, pamiętam WIELKI plakat z Larą Croft, bodajże z LAST REVELATION. Czemu nie przyjął się u was zwyczaj dodawania plakatów? Przydałaby się również jakaś informacja o prenumeracie i odcinek do zamówienia tejże. Trzecia sprawa, mniej miła. Chodzi mi o artykuł z CLICKA! 3/2004 dotyczący dysków SATA. Uważam, że pochlebstwa i zachwyt nad tymi dyskami są przedwczesne. SATA są bowiem niezwykle awaryjne (wymieniałem 2 razy dyski tego typu w ciągu 3 miesięcy). Miałem Segate 80GB 7200 SATA 8MB i dwa razy się psuł, dwa razy też był wymieniany na NOWY, aż w końcu nabyłem starego poczciwego ATA z serii WD i działa bez problemów. Ponadto pojawiają się problemy z instalacją sterownika do tychże dysków (pod Windowsem XP), ponieważ trzeba zgrać z CD instalacyjnego na FDD odpowiednie pliki i dopiero wtedy nasz Windows zacznie się instalować. Proszę o zamieszczenie tej opinii, gdyż może będzie ona przestrogą dla nieświadomych zagrożeń nabywców i zwolenników nowych, „lepszych" technologii. Nie zrozumcie mnie źle, nie jestem konserwatystą, ale sprzęt sprzedawany w sklepach nie powinien się sypać po miesiącu użytkowania i nie powinien być testowany na konsumencie.

Luciferros



Dobry Randall, który czytelnikom chętnie przychyliłby nieba, uważa, że wielkoformatowe plakaty na kredowym papierze powinny być od czasu do czasu dodawane do pisma. Niestety, dodatkowe koszty są niebagatelne :(. Cóż robić? Jednak, wierzcie mi, triumf zła jest tylko chwilowy i Randall jeszcze zasypie was pięknymi prezentami!

Co do dysków Serial ATA, to cóż – każdemu producentowi mogą się zdarzyć wpadki. Dawno, dawno temu wszyscy komputerowcy ostrzegali się na przykład przed... wadliwą serią dysków Western Digital, które rozsypywały się po kilku miesiącach używania. Niewątpliwie każda nowa technologia potrzebuje czasu i dopracowania – tak zapewne będzie też w przypadku SATA. Tym niemniej faktem jest, że dyski te są w stanie zaoferować wyraźnie większą przepustowość. Reszta zaś zależy już od producentów – to oni składają te urządzenia i to oni opracowują sterowniki.



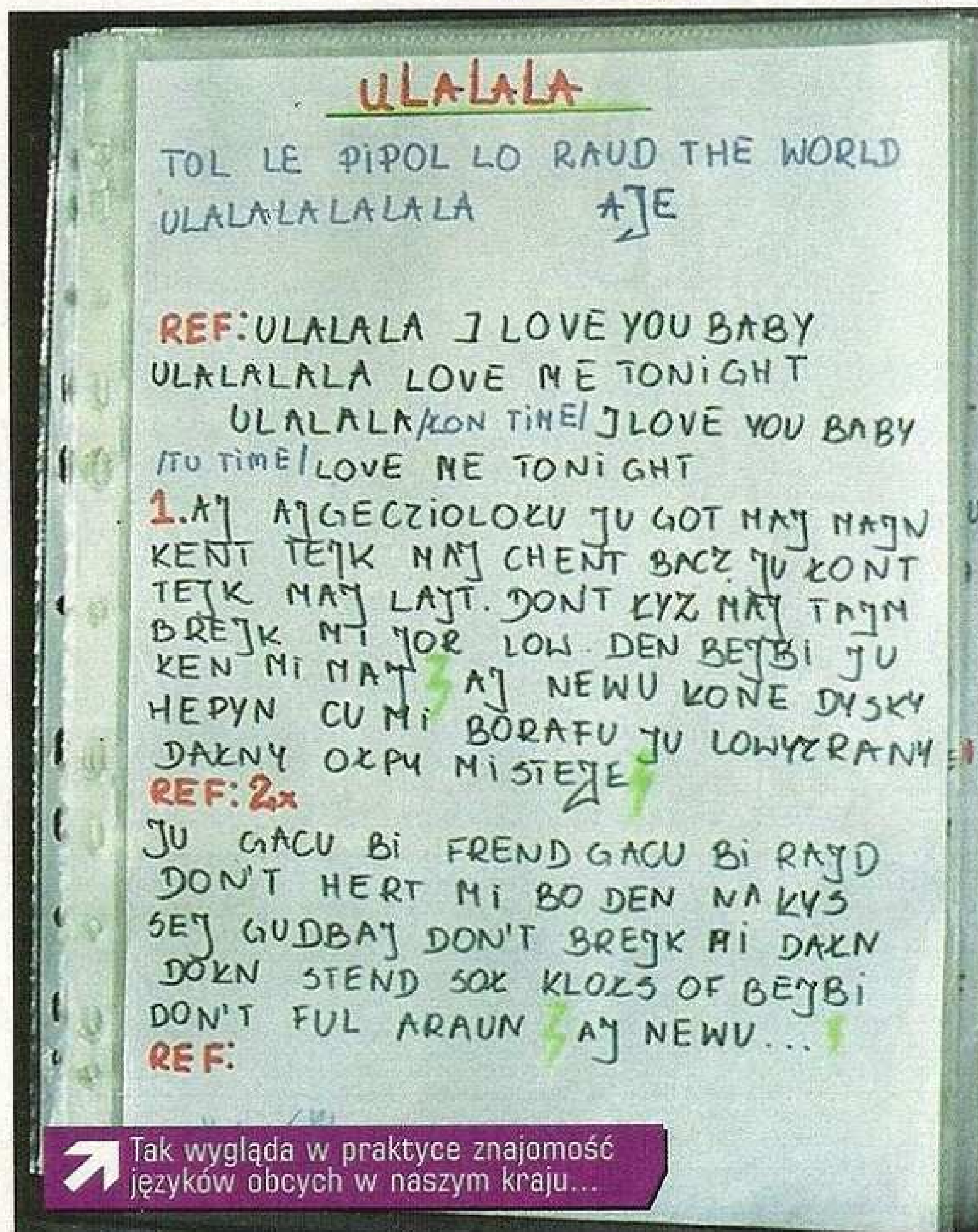
Randall i Frogger – specе od wizerunku

Całe szczęście, że to tylko plotka, iż Frogger i Randall zawarli sojusz, bo bylibyśmy zgubieni! :). A tak w ogóle, to wydaje mi się, że tylko oni dwaj pracują na wizerunek pisma, bo inni jakoś tylko recenzje piszą. Więc proszę, niech inni redaktorzy się trochę więcej udzielają i gdzie, do diabła, jest Clickers?!

Gruby

Nie, nie, trzeba być sprawiedliwym. Przecież na przykład sukces programu telewizyjnego nie zależy tylko od opromienionych sławą gwiazd, ale również od skromnej, bo niewidocznej gromady realizatorów, operatorów czy kamerzystów. Dlatego też nie zapominajmy o nich wszystkich – prostych robotnikach słowa i obrazu, którzy pracują dla dobra CLICKA! A Clickers jest pogrążony w letargu. Czekamy, aż się obudzi przepełniony chęcią do kolejnych przygód. Gwoli sprawiedliwości trzeba jednak przyznać, że są w redakcji tacy, którzy uważają, że Clickersa dorwali Gustaw&Cyryl i posiekali go na plasterki!





ULALALA

TOL LE PIPOL LO RAUD THE WORLD
ULALALALALALA AJE

REF: ULALALA I LOVE YOU BABY
ULALALALA LOVE ME TONIGHT
ULALALA /KON TIME/ I LOVE YOU BABY
/TU TIME/ LOVE ME TONIGHT
1. AJ AJGECZIOLOŁU JU GOT MAJ MAJN KENT TEJK MAJ CHENT BACZ JU ŁONT TEJK MAJ LAJT. DONT ŁYZ MAJ TAJM BREJK MI JOR LOW. DEN BEJBI JU KEN MI MAJ AJ NEWU ŁONE DYSKY HEPYN CU MI BORAFU JU LOWYZRANY DAŁNY OŁPU MISTEJE
REF: 2x
JU GACU BI FREND GACU BI RAJD DON'T HERT MI BO DEN NA ŁYS SEJ GUDBAJ DON'T BREJK MI DAŁN DOŁN STEND SOŁ KLOŁS OF BEJBI DON'T FUL ARAUN AJ NEWU...
REF:

Tak wygląda w praktyce znajomość języków obcych w naszym kraju...

czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Uruchomiłem grę DARK SIGNS i nie mam w niej grafiki...*

• Grafika do DARK SIGNS instaluje się obok gry i często spada pod stół. Poszukaj, czy nie leży gdzieś w pobliżu i wrzuć ją do kompa. Przedtem jednak optucz, bo mogła się przykurzyć...

*autentyczny telefon do redakcji

Na listy odpowiada Jacek Piekara

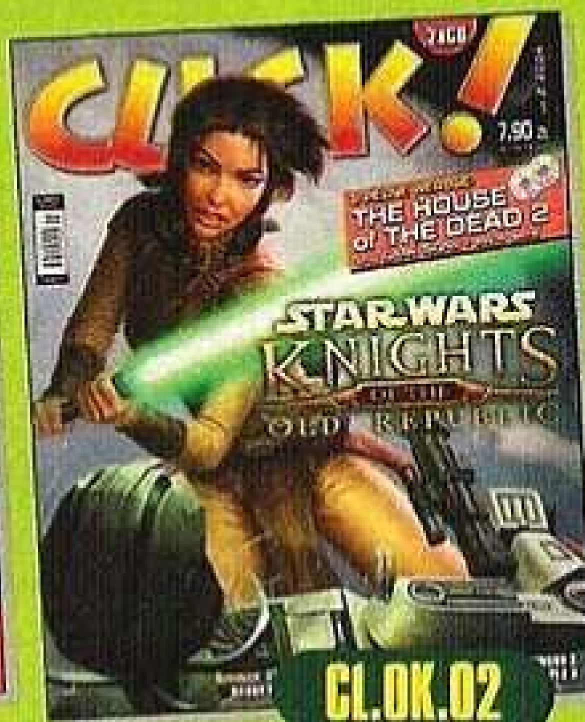
nowy mega konkurs sms'owy

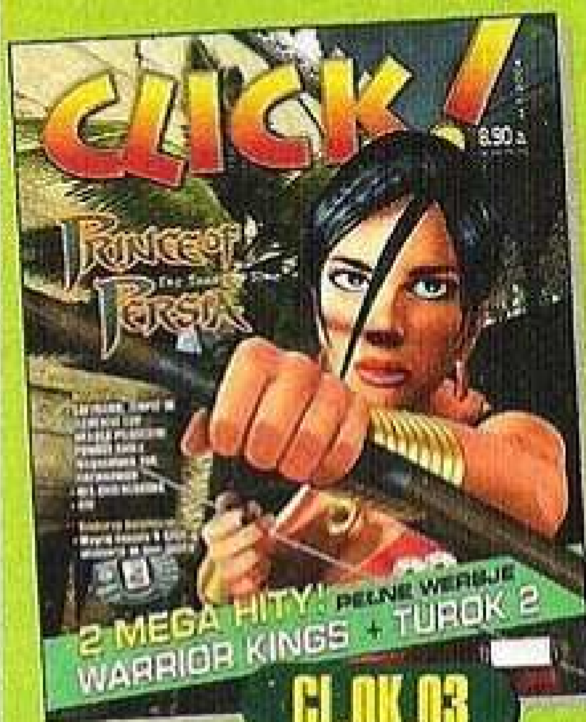
14 CLICKÓW za darmo!

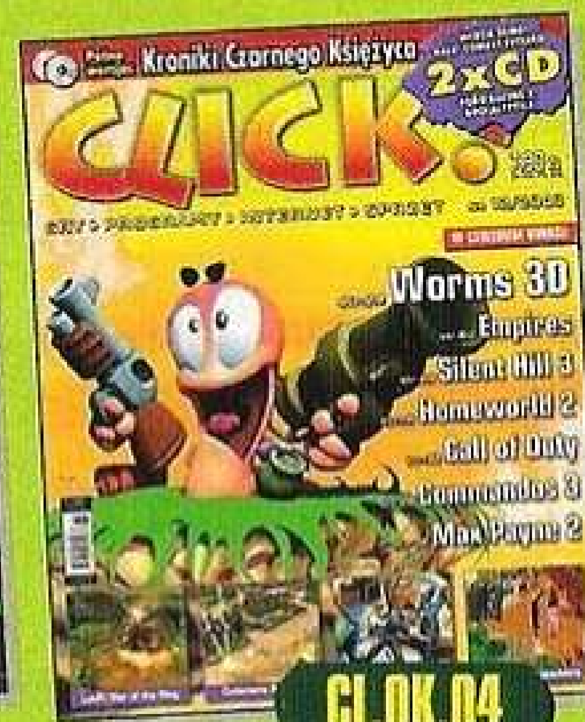
Poniżej prezentujemy 14 ostatnich okładek CLICKA! Waszym zadaniem będzie wybranie jednej, najładniejszej. Wśród osób, które wezmą udział w naszym konkursie-ankiecie, rozlosujemy 3 nagrody specjalne – zwycięzcy przez 14 miesięcy będą otrzymywali CLICKA! za darmo wprost do swojej skrzynki pocztowej! Aby oddać swój głos, wyślij pod numer **7164** wiadomość SMS o treści odpowiadającej wybranej przez ciebie okładce.

Na głosy czekamy do końca marca. Koszt wysłania jednej wiadomości SMS wynosi 1.22 zł z VAT. Dane uczestników posłużą wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą przetwarzane ani udostępniane innym firmom.





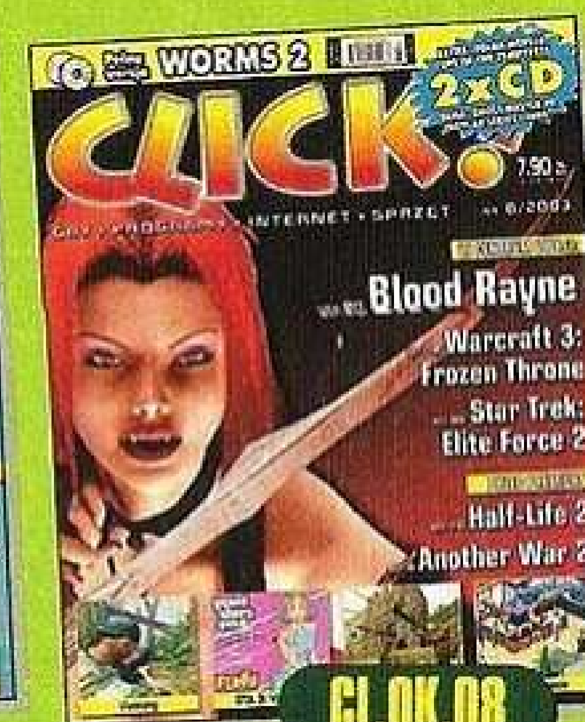






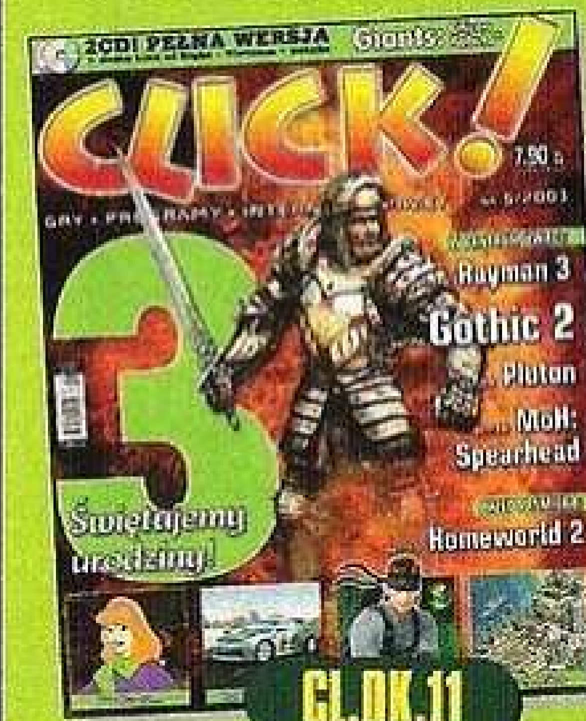




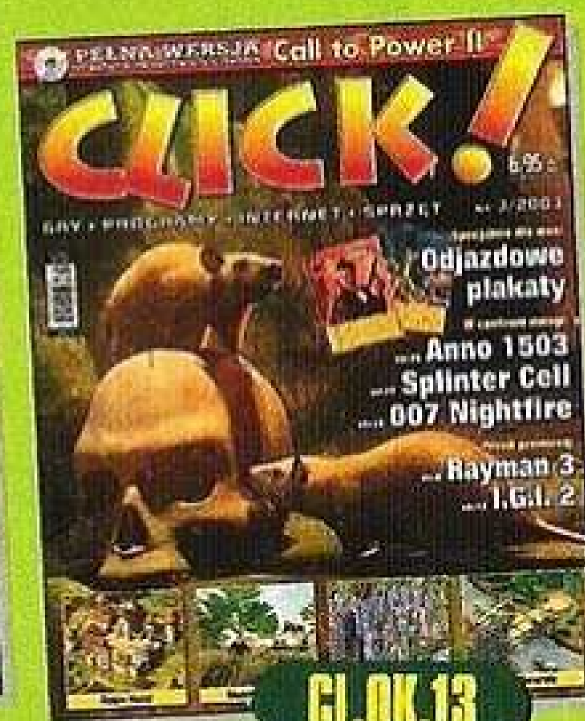














Rozwiązania konkursów

CLICK 2/04

KONKURS NOKII

Konsolę N•GAGE wylosował Grzegorz Cieślak z Warszawy

Jeden z 20 zestawów gadżetów Nokia otrzymają: Irena Karwan z Pruszcza Gdańskiego, Grzegorz Puszczyk z Domanic, Paweł Onyśko ze Świebodzic, Paweł Czuchryt z Olszyny Lubelskiej, Rafał Kamiński z Gdynii, Zbigniew Prwa z Lubawy, Tomasz Kamiński z Gdynii, Jolanta Szewczyk z Sieradza, Krystyna Bielawa z Prudnika, Małgorzata Bujalska z Warszawy, Beata Giegiel z Gródka, Sylwia Korzeniowska z Ustki, Mirosława Tarasińska z Chełmży, Michał Majchrzak z Łodzi, Maria Szyja z Olkusza, Rafał Sklorz z Olesna, Tomasz Wrona z Brzegu, Adam Drozdowski z Warszawy, Marcin Sielski z Lubania, Tomasz Mizerka z Plewisk

MALI AGENCI 3D

Jeden z 15 zestawów nagród otrzymają: Damian Cieślak z Warszawy, Beata Barańska ze Świnoujścia, Sławomir Kutkowski z Poznania, Kamil Poros ze Szkółowa, Dawid Bereda z Rudy Śląskiej, Marcin Skupień z Kleczy Dolnej, Marian Gyrka ze Śliwic, Łukasz Adamkiewicz z Łasku, Adrian Zmuda z Opola, Paweł Pruciak z Choroszczy, Piotr Wawrzyniak z Turka, Konrad Wróblewski z Rydzynia Podlaskiego, Kamil Laskowski z Warszawy, Mateusz Umański z Radomska, Grażyna Juszczyk z Barczewa

KANGUR JACK

Jedną z 10 płyt DVD dostaną: Paweł Czernicki z Krakowa, Leszek Modrzejewski z Kłodawy, Rafał Pawlik z Chorzowa, Izabela Racka z Dobrego Miasta, Mateusz Baliński z Jaworzyny Śląskiej, Tomasz Węglarz z Obornik Wielkopolskich, Grzegorz Grochota z Zabrza, Łukasz Trasek z Piekar Śląskich, Maciej Matusiak z Poznania, Zbigniew Kozik z Janowa Lubelskiego

Jedną z kaset VHS otrzymają: Karol Migdalski ze Słupcy, Jacek Kopeć z Wrocławia, Marcel Mazurkiewicz z Piekar Śląskich, Marcin Słoga z Brzega, Łukasz Spyra z Jaworzna, Sebastian Skrzypek z Elbląga, Wojciech Kamiński z Wyrzyska, Maciej Wasiak z Otwocka, Iwona Skiba z Osolina

Gratulujemy!

CLICK!

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego, główny portier red.) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic,
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański,
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski,
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski,
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

Dział reklamy
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel (0-22) 516-35-41, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. w Krakowie

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558





W polskiej wersji gry występują:

Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki



ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk

Specjalna, polska edycja gry zawiera:

- 2 x CD z grą Świątynia Pierwotnego Zła
- Bonus CD z obszernym poradnikiem do gry i innymi dodatkami
- Książkę „Świątynia Złych Żywiołów" o wartości 21,90 zł i liczącą 290 stron!
- Kartę pomocy podręcznej
- Mapę z obszarem rozgrywki
- Obszerną instrukcję do gry



Powrót do korzeni Role-Playing.
Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy. Już w sprzedaży.



The Temple of Elemental Evil
A Classic Greyhawk Adventure







PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Licensed by:





